
RETRO: REVISAMOS TODA LA SAGA TOMB RAIDER
gamesTM
Número 013
PS4 | Wii U | PS3 | Xbox 360
3DS | PSP | iPho
Ahora solo
5'95 €
(6'10 € en Canarias)
Antes
7'95 €
grand theft auto V FIVE
PROBADO: PRIMERAS IMPRESIONES
EL FUTURO DEL ROL
CYBERPUNK 2077
Ciencia ficción cañera de la mano de CD Projekt RED studio
AVANCE
BATTLEFIELD 4
La guerra Next-Gen cobra vida gracias a su nuevo motor
SOBREVIVE
METRO: LAST LIGHT
Mata, sufre, huye... No mires atrás
DARK SOULS II
Muere otra vez
DESTACADOS
■ THE EVIL WITHIN ■ WORLD OF WARPLANES ■ FIFA 14 ■ PERSONA 4
■ COMPANY OF HEROES 2 ■ LOST PLANET 3 ■ FAR CRY 3: BLOOD DRAGON
■ INJUSTICE: GODS AMONG US ■ ZELDA 3DS ■ DEAD ISLAND: RIPTIDE
00013
8 420565 001403
GRUPO ZETA

En este número hablamos de cyberpunk, una de las corrientes de la ciencia-ficción que hoy se consideran clásicas, pero que hace no demasiado, antes de ser absorbida por el mainstream, era pura experimentación literaria y estética. Cuando escribimos estas líneas, la realidad es más cyberpunk que cualquier ficción literaria. William Gibson, el creador de la obra magna del género, *Neuromante*, ha abandonado la ciencia-ficción porque, dice, se ve incapaz de inventar a más velocidad y con mayor nivel de delirio que la realidad. Y escribe ficción política, que es otra forma de delirar.

Tiene toda la razón: la realidad ha superado a la ficción por la izquierda y con corte de mangas incluido. Nuestros hobbies, qué demonios, han superado a la ficción. Traemos este mes alta tecnología interactiva: *GTA*, *Battlefield*, reinvenciones de la realidad que no podían ser ni remotamente soñadas en los ochenta. Leed nuestros reportajes. Intentad pensar qué será de los videojuegos, de la narrativa virtual, dentro de treinta años.

Seguro que, como a Gibson, os entra el flato.




013



Sumario

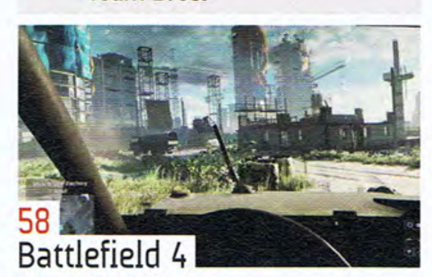

22
GTA V

EL DEBATE


44
FIFA 14

RETRO

PREVIEWS


58
Battlefield 4

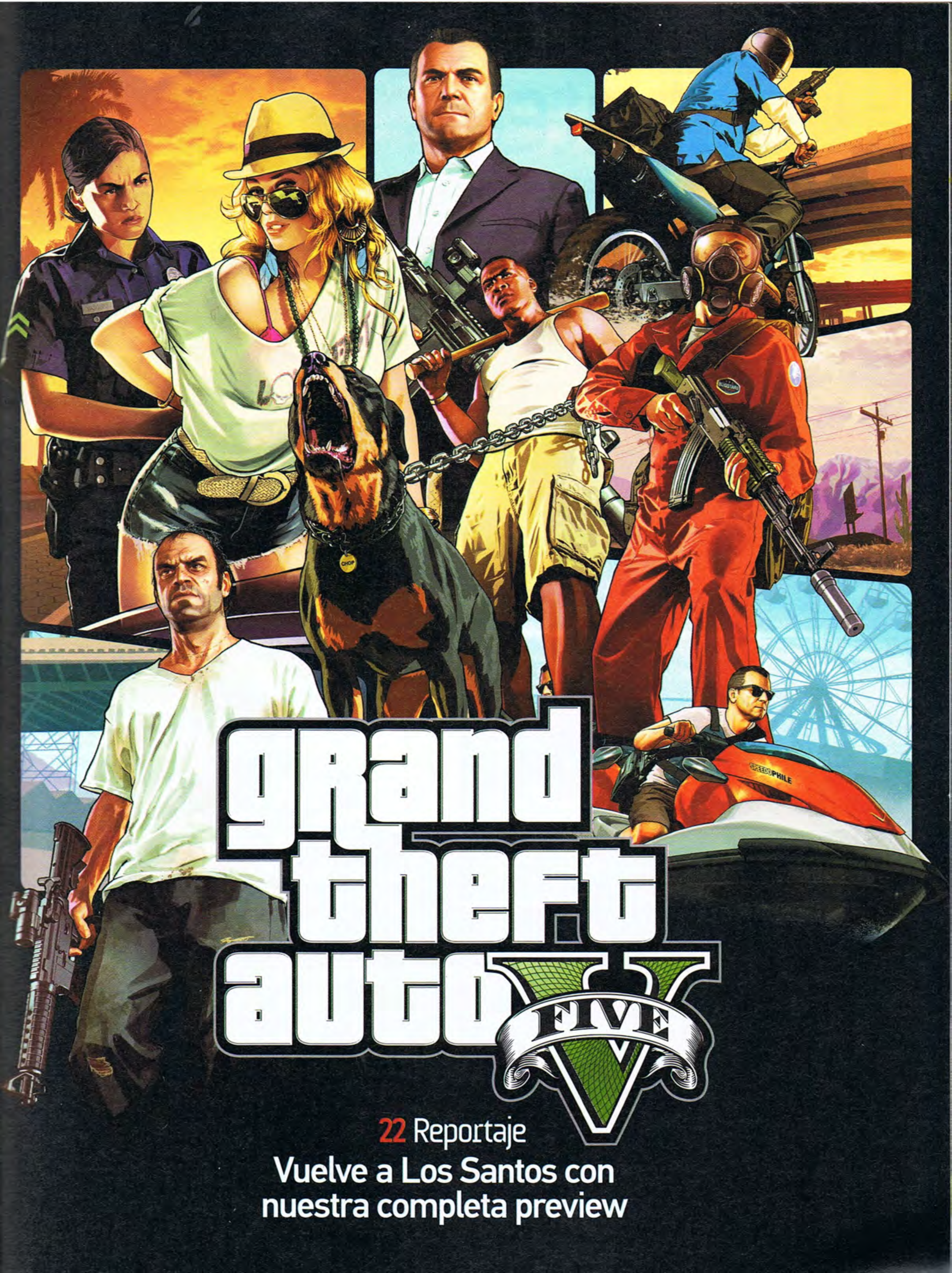
ANÁLISIS


86
Metro: Last Light

REPORTAJES

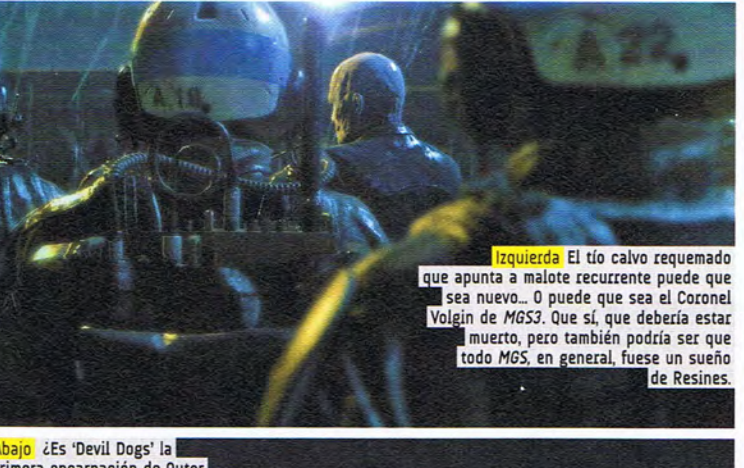

70
Dark Souls II

DESTACADOS


grand theft auto
FIVE
V
CHOP
SPEEDOPHILE
22 Reportaje
Vuelve a Los Santos con nuestra completa preview

El Debate

NOTICIAS
COTILLEOS DE LA INDUSTRIA
OPINIÓN



Izquierda El tío calvo requemado que apunta a malote recurrente puede que sea nuevo... O puede que sea el Coronel Volgin de *MGS3*. Que sí, que debería estar muerto, pero también podría ser que todo *MGS*, en general, fuese un sueño de Resines.



Abajo ¿Es 'Devil Dogs' la primera encarnación de Outer Heaven? Porque nos apostamos a que este Naked Snake en pleno proceso de transición hacia la supervillanía está sugiriéndolo al final del tráiler.

Abajo Estampas idílicas de hombres al límite: Big Boss y Master Miller, tíos tan duros como hechos cisco cuya amistad posiblemente se vaya a hacer puñetas, entre traiciones y demás, en *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.*



TELETIPOS → GEARBOX AÑADE OTRO PERSONAJE MÁS A BORDERLANDS 2: KRIEG EL PSICÓPATA

Sumario

Tu guía de grandes historias



(QUIÉN ES TU BIG BOSS AHORA)

Metal Gear Solid V: Kojima el Fantasma

Hideo Kojima acaba de tirarse a la piscina con un doble *Metal Gear Solid* al modo ibicenco: fuera de control y desde el cuarto piso del hotel

Cuando Kojima prometió que *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* sería el último MGS, casi le creímos. Si no hubiera sido por ciertos matices, como las referencias a Solid Snake, o el hecho de que *Peace Walker* en PSP demostraba que ni a Konami ni al creador les temblaba el pulso a la hora de utilizar el nombre sagrado y abrir territorio nuevo. Por eso, poca sorpresa hubo el año pasado, cuando en un evento de aniversario (25 años ya desde su debut en MSX), Kojima anunció *Metal Gear Solid: Ground Zeroes*. La revolución vino con lo que había dentro: un juego ambientado en los 70, protagonizado por un Big Boss ya más carismático que su clon y adentrándose en los periplos del mundo abierto en vez del tradicional diseño claustrofóbico de la saga y sus grandilocuentes cinemáticas.

Kojima declaró que el juego solo sería un prólogo a algo más, algo futuro. Y desapareció durante unos meses, asomando la cabecita solo para promocionar *Metal Gear Rising/Castlevania*. Mientras en los premios VGA de Spike TV se anunciaba *The Phantom Pain*, una supuesta nueva IP, de un nuevo "estudio" llamado Moby Dick, cuyo director Joakim Mogren aparecía envuelto en vendas intentando disimular que su nombre era una anagrama de Kojima y que todo apestaba a *MGS*. Una pantomima tan näif como ineludible: había que seguirle el juego al japonés hasta que le diese la gana revelar al mundo lo que se traía entre manos.

El escenario escogido fue la GDC de San Francisco, donde Kojima se cascó una conferencia de 90 minutos sobre su nuevo motor gráfico ("Photorrealismo a Través de los Ojos de FOX: El Núcleo de *Metal Gear Solid Ground Zeroes*"). Tras él aparecieron en escena Joakim Mogren y sus vendas anunciando un nuevo tráiler, con un acento más japonés que nunca y la "revelación" de que tanto *The Phantom Pain* como *Ground Zeroes* formaban parte del mismo proyecto: *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, nombre oficial, secuela oficial y revolución oficial de la franquicia. El nuevo tráiler mostraba metraje de ambos títulos para ofrecernos a un Big Boss entrando en un coma de nueve años, precisamente la separación entre prólogo desorbitado (*Ground Zeroes*) y juego en sí (*The Phantom Pain*).

Abajo Se ha hablado mucho sobre el FOX Engine, pero si lo que dice Kojima sobre que corre en hardware de esta generación es cierto, Kojima Productions tiene un arma de destrucción gráfica entre manos.

MIENTRAS EL PÚBLICO aplaudía, Mogren se quitó las vendas en un final Scooby Doo donde -¡chinkis!- resultó ser Kojima. Habló del éxito de la franquicia y de la doble entrega: *Ground Zeroes* será un prólogo independiente, que acabará con las gravísimas heridas de Snake y su coma. puede que tras la traición de Master Miller (si nos atenemos a lo que se nos cuenta en la muy relacionada narrativa de *Peace Walker*, cuya inclusión en la colección HD de *MGS* ya es toda una declaración). Lo único que sabemos con seguridad es que, aunque *Ground Zeroes* y *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* compartan estilo jugable y motor, el prólogo será más reducido, quizás como introducción a un cambio tan brutal en el estilo jugable de los *MGS*. Ningún miembro de Konami ha querido confirmar formatos (con especulaciones de que Ground Zeroes podría ser un juego descargable, o un "pre-DLC", o a saber) o fechas de salida.

Aunque *Ground Zeroes* todavía es más o menos comprensible dentro de la cronología kojimesca, la cosa se complica con lo que →



"La verdad, ni siquiera estoy seguro de si me dejarán sacar el juego, e incluso de si venderá algo aunque vea la luz, porque he roto demasiados tabúes"

Hideo Kojima, director

→ BATMAN: ARKHAM ORIGINS SALDRÁ EL 25 DE OCTUBRE EN TODAS LAS MÁQUINAS, WII U INCLUIDA. 

→ vimos en el tráiler de *Phantom Pain*, donde salían de golpe: un protagonista sin una mano, ballenas contra helicópteros, una especie de proto-Psico-Mantis, Revolver Ocelot en plan jinete apocalíptico, gente ardiendo y un unicornio fantasma.

SI NO ESTALLARON cabezas al intentar asimilar este homenaje lisérgico a David Lynch, fue porque ya estaban reventando cráneos por la calidad gráfica y la promesa de que eso estaba corriendo en hardware de esta generación [claro que técnicamente, una gráfica de PC de 1.300 euros es parte de esta generación]. El motor es capaz de mostrar entornos y rostros fotorrealistas, con iluminación en tiempo real: una mala bestia, incluso si estamos pensando en términos de la siguiente generación.

"La serie *Metal Gear Solid* lleva un cuarto de siglo evolucionando hacia lo que creo que deben ser los juegos de sigilo, y *Ground Zeroes* es el siguiente peldaño de esa evolución", nos contaba Kojima sobre el prólogo. "Los videojuegos como medio no han evolucionado demasiado en todo este tiempo: siempre se trata de matar aliens y zombis, que no tengo nada en contra, es divertido, pero creo que todavía nos queda mucho para madurar. Llevo más de dos décadas intentando meter temas adultos en *Metal Gear*, pero todavía no he llegado a ningún sitio en comparación con el cine o la literatura, y es lo que pretendo con la próxima entrega de la serie. Estoy arriesgando demasiado con la temática, rompiendo demasiados tabús. Honestamente, ni siquiera sé si me van a dejar sacar el juego, o si conseguiría vender algo por todo lo que tiene dentro. Como creador quiero tomar ese riesgo. Como productor mi trabajo sería venderlo, pero mi prioridad es mi yo creativo".

Aunque da gusto comprobar que Kojima sigue siendo el mismo vendemotos de siempre (al que alguien debería decirle que ya es un poco difícil escandalizar en un mundo donde nuestras madres están leyendo sadomasoquismo light de forma socialmente aceptable), a lo mejor tiene algo de razón.



Arriba Unicornios llameantes, faros en la noche, ballenas saltarinas... Con el simbolismo que ha metido Kojima en este avance, nos esperan teorías neogafers hasta que salga el juego.

Después de todo, la cronología de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* es bastante más cruel: recorre el espacio entre *Peace Walker* y el *Metal Gear* original. Debería tratar temas como la creación de Outer Heaven, el asalto al poder de Big Boss y... ¿puede que una revisión de la aventura original de Solid Snake? De momento, todo está sobre la mesa, y las únicas pistas que tenemos sobre el locurón del tráiler apuntan a una primeriza versión de las misiones VR o a lo que pasa en la cabecita comatosa de Naked Snake.

Lo único que está claro es que Kojima se ha ganado el derecho a experimentar con su creación estrella, más en un momento en el que Konami no podría permitirse desairar a su mejor nombre (lo que viene siendo hacer un Capcom, vamos). Tenemos muchas dudas sobre si de verdad serán juegos de esta generación (nuestra apuesta es que saldrán tanto para las viejas como las nuevas) o sobre la incursión de Kojima Productions en un terreno tan pantanoso para la infiltración como es el sandbox. Nos flipa, eso sí, que 25 años más tarde la saga de los Snake conserve la misma vigencia.



"La saga Metal Gear Solid no ha dejado de evolucionar hacia lo que yo considero que deben ser los juegos de sigilo"

Hideo Kojima, director

Arriba Atención, ensalada literaria: el alter ego de Kojima trabajaba para el "estudio Moby Dick". El tipo vendado del tráiler se llama Ishmael, el único tío mutilado del mismo es Big Boss y sale una ballena. ¿Significa eso que nos van a recontar a Melville? ¿Ahab Snake?



JOHN NEEDHAM ES EL NUEVO DIRECTOR DE LIONHEAD, ESPECIALISTA EN MMOS. ¿WORLD OF FABLE?

Todas las apps que no debes perderte



¡Ya en tu quiosco!

> “Cualquier juego que puedas imaginar está ahí fuera, en alguna parte...”
> Will Wright, leyenda de la industria

1989
SimCity

1987
Funda Maxis

1984
Raid On Bungeling Bay - El primer videojuego diseñado por Will Wright. La planificación de escenarios urbanos durante su desarrollo llevaría a Wright a crear *SimCity*.

LA CARRERA DE WILL WRIGHT: LA SIMULACIÓN DE UNA VIDA



(MISTER SIMOLEON)

Will Wright: una vida simulada

→ Leyenda del videojuego, padre de la simulación... Hablamos con el creador del SimCity original de su nuevo estudio, Syntertainment, y de lo que Maxis ha hecho con su legado.

Todavía no has hablado abiertamente sobre tu nuevo estudio. Aún falta para que veamos algo de Syntertainment?
Sí, hace apenas unos meses que lo fundamos y todavía no estamos listos para enseñar nada. Aún estamos contratando gente y poniendo todo en marcha, con lo que no podemos hablar de ninguno de nuestros proyectos. Pero quiero que quede claro que somos un estudio de juegos y nos vamos a dedicar a la creación de juegos personalizados.

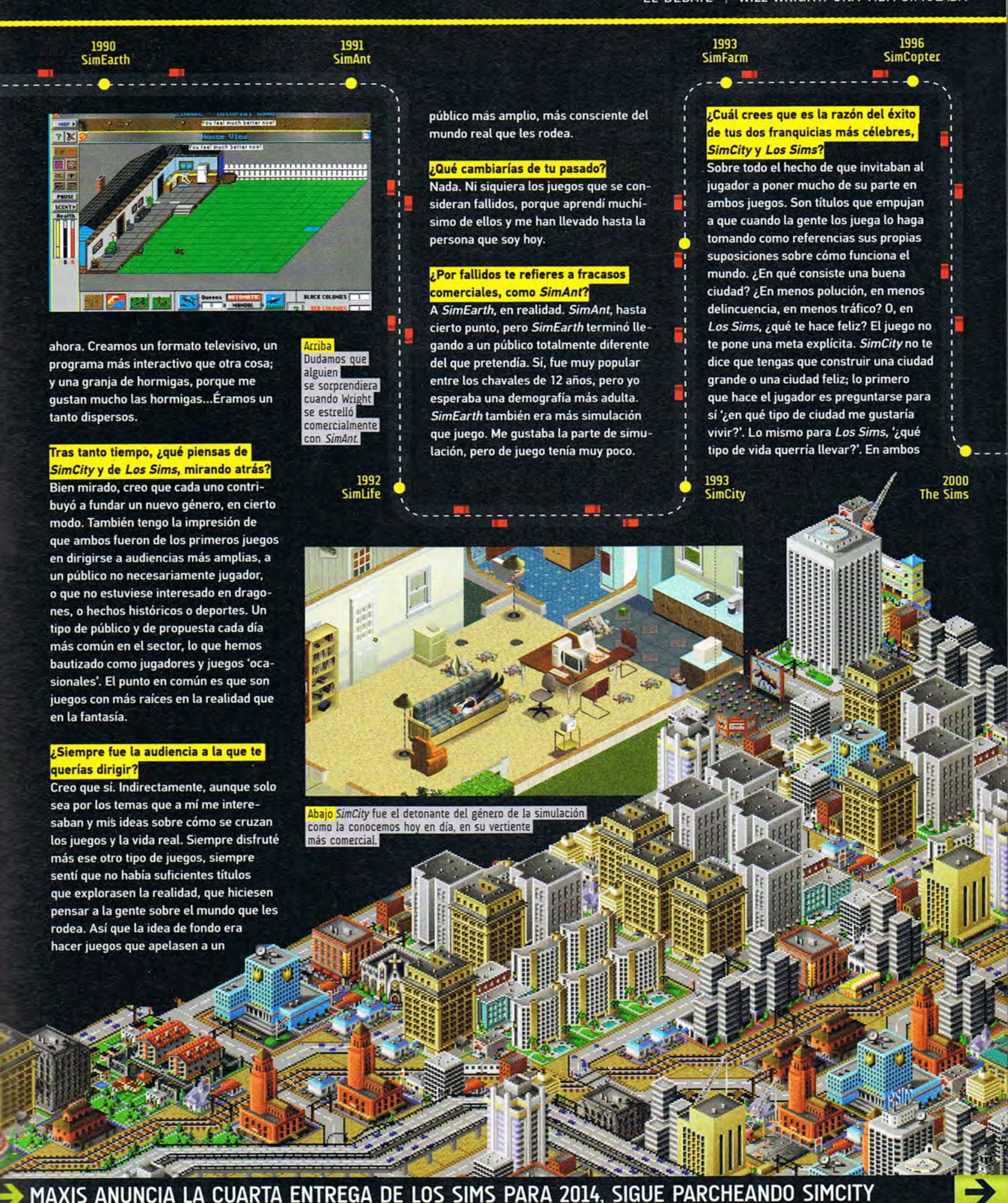
Dirigirse al jugador siempre ha sido uno de tus puntos fuertes...
Queremos crear juegos centrados en torno al jugador, a su vida real, basados en cosas reales en vez de en mundos de fantasía. Todavía estamos trabajando algunos de los conceptos que vamos a desarrollar, pero van a ser cosas personalizadas, posiblemente muy enfocadas al campo social y/o móvil. Aunque todavía estamos en plena tormenta de ideas, concretando diseños sin entrar aún en cosas específicas.

¿Todo esto es parte del Stupid Fun Club (compañía de Wright para desarrollar ideas de entretenimiento)?
Todo esto es más o menos un derivado de Stupid Fun Club, y tenemos otro proyecto en marcha con Warner Digital llamado Media Graph. Incluso otro más: los responsables del área de juguetes han creado una compañía nueva, Robot Lemon. Así que más o menos se puede decir que Stupid Fun Club ha muerto para dar paso a tres empresas distintas.

¿Y qué quedó del Stupid Fun Club? Apenas hemos sabido nada de ti desde que dejaste EA.
Hicimos muchas cosas: de televisión, de juguetes, relativas a Internet... Y parte de todos eso se convirtió en lo que estamos haciendo



POPCAP SE SOBREPONE A LOS DESPIDOS ANUNCIANDO PLANTAS CONTRA ZOMBIES 2



ahora. Creamos un formato televisivo, un programa más interactivo que otra cosa; y una granja de hormigas, porque me gustan mucho las hormigas...Éramos un tanto dispersos.

Tras tanto tiempo, ¿qué piensas de *SimCity* y de *Los Sims*, mirando atrás?
Bien mirado, creo que cada uno contribuyó a fundar un nuevo género, en cierto modo. También tengo la impresión de que ambos fueron de los primeros juegos en dirigirse a audiencias más amplias, a un público no necesariamente jugador, o que no estuviese interesado en dragones, o hechos históricos o deportes. Un tipo de público y de propuesta cada día más común en el sector, lo que hemos bautizado como jugadores y juegos 'ocasionales'. El punto en común es que son juegos con más raíces en la realidad que en la fantasía.

¿Siempre fue la audiencia a la que te querías dirigir?
Creo que sí. Indirectamente, aunque solo sea por los temas que a mí me interesaban y mis ideas sobre cómo se cruzan los juegos y la vida real. Siempre disfruté más ese otro tipo de juegos, siempre sentí que no había suficientes títulos que explorasen la realidad, que hiciesen pensar a la gente sobre el mundo que les rodea. Así que la idea de fondo era hacer juegos que apelasen a un público más amplio, más consciente del mundo real que les rodea.

Arriba Dudamos que alguien se sorprendiera cuando Wright se estrelló comercialmente con *SimAnt*.

¿Qué cambiarías de tu pasado?
Nada. Ni siquiera los juegos que se consideran fallidos, porque aprendí muchísimo de ellos y me han llevado hasta la persona que soy hoy.

¿Por fallidos te refieres a fracasos comerciales, como *SimAnt*?
A *SimEarth*, en realidad. *SimAnt*, hasta cierto punto, pero *SimEarth* terminó llegando a un público totalmente diferente del que pretendía. Sí, fue muy popular entre los chavales de 12 años, pero yo esperaba una demografía más adulta. *SimEarth* también era más simulación que juego. Me gustaba la parte de simulación, pero de juego tenía muy poco.

¿Cuál crees que es la razón del éxito de tus dos franquicias más célebres, *SimCity* y *Los Sims*?
Sobre todo el hecho de que invitaban al jugador a poner mucho de su parte en ambos juegos. Son títulos que empujan a que cuando la gente los juega lo haga tomando como referencias sus propias suposiciones sobre cómo funciona el mundo. ¿En qué consiste una buena ciudad? ¿En menos polución, en menos delincuencia, en menos tráfico? O, en *Los Sims*, ¿qué te hace feliz? El juego no te pone una meta explícita. *SimCity* no te dice que tengas que construir una ciudad grande o una ciudad feliz; lo primero que hace el jugador es preguntarse para sí '¿en qué tipo de ciudad me gustaría vivir?'. Lo mismo para *Los Sims*, '¿qué tipo de vida querría llevar?'. En ambos

Abajo *SimCity* fue el detonante del género de la simulación como la conocemos hoy en día, en su vertiente más comercial.

MAXIS ANUNCIA LA CUARTA ENTREGA DE LOS SIMS PARA 2014, SIGUE PARCHEANDO SIMCITY

¿Qué pasó con HiveMind?

■ LA ÚLTIMA VEZ que hablamos con Wright, el desarrollador nos contaba sus planes para un proyecto llamado HiveMind (MenteColmena). "¿Te acuerdas del director que interpretaba Ed Harris en *El Show de Truman*?", nos preguntaba el año pasado. "Imagínate si tuvieses a alguien así en tu vida, intentando que tu día a día fuese más interesante y dramático. A mí me encantaría". El concepto de Wright trataba sobre entrometerse para bien en nuestras vidas a través de dispositivos móviles y contenidos sociales: el juego extraería información sobre lo que nos rodea para operar con un gran conocimiento del entorno. El problema es que Wright se tiró el resto del año en juicios con Jawad Ansari, cofundador del asunto. Ahora, queda la incógnita de si Wright todavía tiene tiempo o ganas de retomar este proyecto transmedia.

Sid Meier's SimGolf 2002

Los Sims 2 2004

Spore 2008

Stupid Fun Club 2009

casos, el jugador es indispensable para determinar las metas del juego, hasta el punto de que podrías mirar la familia o la ciudad de otro jugador y deducir más o menos a qué tipo de persona pertenecen sólo por cómo se desarrollan o hacia dónde se dirigen.

¿Cómo consigues poner sistemas tan complejos al servicio del puro entretenimiento?

Empiezo extrapolando los factores principales del sistema. Es parecido a crear un modelo: primero te fijas en lo que quieres reproducir, en los grandes aspectos y, a partir de ahí, vas examinando cómo afecta cada factor a lo que quieres conseguir, por capas. El truco está en crear las capas en el orden correcto y, al mismo tiempo, ser consciente de que no estás tratando de crear una réplica exacta del sistema, sino una caricatura. Quieres exagerar algunas cosas, para que sean más dramáticas o más evidentes: porque estás creando la caricatura de una simulación.

¿Es algo que persiste en el sector en la actualidad?

Hemos atravesado una fase... Sabes que los juegos empezaron como proyectos simples con equipos muy pequeños (de hecho, yo era todo el equipo en mis primero títulos) y, con el tiempo, fueron creciendo hasta convertirse en superproducciones de decenas de millones de dólares y cientos de implicados. Pero, durante los últimos cinco años, hemos visto un cambio tremendo hacia juegos más pequeños, móviles, sociales, hacia un público ocasional, con muchísimo dinero invertido en cosas que son técnicamente más sencillas, pero mucho más complejas a nivel social. El tamaño de un equipo de desarrollo actual en ese campo es mucho más pequeño de lo que pide una superproducción de consola. Así que por un lado tenemos las superproducciones, pero por otro toda la industria se ha diversificado en cuanto a plataformas, o géneros, o nichos demográficos. Es algo que veo muy saludable, porque durante un tiempo corrimos el mismo riesgo de acabar como los tebeos, arrinconados y dependientes de un puñado de ultrafans, alejados de sangre nueva y del gran público.

¿Y este cambio viene motivado por...?

Por la accesibilidad. Por el hecho de que ahora todos (bueno, no todos, pero ya me entiendes) llevamos ordenadores potentísimos en nuestros bolsillos, encendidos todo el tiempo, y disponibles al instante. Creo que hay mucha gente a la que le gusta jugar que nunca se molestaría en descargar algo o comprar un CD e instalarlo... Pero que si les das una plataforma adecuada de distribución e instalación, pueden oír hablar de un juego interesante, sacar sus iPhones y estar jugando en cuestión de minutos. Si lo piensas, es asombros, menos abrasivo para el cliente que tener que acudir a una tienda, comprar un DVD y meterlo en una máquina como la Xbox.

> "Podemos hacer cosas muy interesantes con mucho menos dinero y mucha menos gente"
> Will Wright, leyenda del sector



Dentro Wright sigue obsesionado con construir experiencias basadas en el mundo que nos rodea.



EA SE QUEDA CON TODOS LOS DERECHOS PARA HACER JUEGOS TRADICIONALES DE STAR WARS.

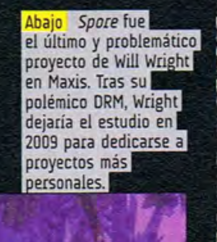


Hace unos años, en una muestra de arte en Vancouver dijiste que estábamos al borde de una 'explosión cámbrica de posibilidades'. ¿Este tipo de tecnología es parte de esa explosión?
Sí, es algo que estamos viendo en directo. Estamos viviendo una exploración sin precendentes de un espacio con un potencial enorme. Cualquier juego que te puedas imaginar está ahí fuera, en alguna parte, en forma de app, de juego indi, de lo que sea. Veo mucha más inventiva, más atrevimiento a la hora de examinar el espacio jugable de la que había hace diez años. En algún punto tendrán que calmarse las aguas y nos quedaremos con más géneros de los que tenemos ahora (podremos llegar a los 30 o así, cuando ahora tenemos... qué, ¿diez?) y un público muchísimo mayor. Creo que los juegos están alcanzando la misma diversidad que tienen los libros o las películas.

¿Qué te llevó a salir de Maxis?
Quería hacer cosas más experimentales. El sector estaba llegando a un punto de preponderancia y diversidad lo bastante grande como para permitirse cruzarse con otras cosas: con la televisión, los juguetes, el propio día a día de la gente... Todo con otra escala de desarrollo. Y cuando estábamos metidos en los juegos grandes, los de 30, 40 millones de dólares de presupuesto, resultaba muy difícil plantearse hacer algo nuevo con un equipo pequeño sin recursos. Pero eso ha cambiado, ya podemos hacer cosas tremendas con poco presupuesto y menos gente. Así sí tenía sentido lo de irse de Maxis.

¿Qué piensas del relanzamiento de *SimCity* que han hecho en Maxis?
Me gusta mucho, me parece interesantísimo y me hace pensar en la posteconomía actual: no se trata de hacer una gran ciudad, sino de que no sea pobre. Creo que han hecho un buen trabajo interrelacionando todos los factores. Al principio es un poco claustrofóbico (el tamaño de la parcela y demás) pero tras jugar un rato tiene bastante sentido. Porque te hace fijarte más en las interrelaciones entre esos factores. Podrías tener una ciudad cuatro veces mayor, pero los factores serían los mismos. Pero, al poner el foco sobre ellos, consiguen que todo sea más personal, que tenga más ganas de acercar la cámara y ver lo que pasa en la calle. Me alucinan los gráficos, me encanta el objetivo tilt-shift que han implementado. Supongo que porque mi antiguo director de arte es el diseñador principal del juego, y tenía una idea muy clara de cómo quería hacerlo. Pero la verdad es que sí, estoy disfrutándolo bastante.

Arriba Se podría trazar una línea entre el simulador de ciudades original de Will Wright y el éxito de juegos free-to-play como el *The Simpsons: Tapped Out* de EA o *FarmVille*.



Abajo *Spore* fue el último y problemático proyecto de Will Wright en Maxis. Tras su polémico DRM, Wright dejaría el estudio en 2009 para dedicarse a proyectos más personales.

→ SIMULACIONES RARAS

SIMCOPTER





SIMANT



SIMTOWER



SIMGOLF



Estudio: Linden Lab 2011



Estudio: Syntertainment 2013

→ VISCERAL, BIOWARE Y D.I.C.E. SE ENCARGARÁN DE LOS PRIMEROS JUEGOS DEL PROYECTO EA-SW.







(Y LUEGO SE HICIERA EL SILENCIO)

Ron Gilbert rememora LucasArts

→ Uno de los padres fundadores de la aventura gráfica escribe para nosotros un texto muy especial sobre el final del estudio de Monkey Island.

Para mucha gente, para los amantes de *Maniac Mansion, Zak McKracken, Grim Fandango, Sam and Max*, o *Monkey Island*, es LucasArts. Pero, para mí, siempre será Lucasfilm Games. Y me ha entristecido saber que se ha ido para siempre. No trabajo allí desde el 92, pero todavía lo consideraba parte de mi vida y mi familia. Allí aprendí todo lo que sé sobre hacer juegos; me convertí en un programador de verdad; hice amigos para toda la vida. Algunos de mis mejores recuerdos provienen de allí: no sería quien soy sin Lucasfilm Games.

Me contrataron en 1984 para hacer el port de un juego llamado *Koronis Rift*, de Atari 800 a Commodore 64. Recuerdo como si fuera hoy la entrevista con Noah Falstein y Aric Wilmunder, cómo les explicaba la forma de dibujar píxeles en la pantalla del C64 con su mierda de mapeado de memoria. Parecían impresionados. O muy confusos. Eso sí, me dieron el trabajo. Mi primera semana en Lucasfilm Games me reventó la cabeza. Nunca en mi vida me he encontrado con un grupo de gente tan lista. Desde Noah y Aric hasta Gary Winnick y David Fox, pasando por Chip Morningstar u Doug Crockford: tenía tanto que aprender de ellos...

La gente me pregunta a menudo que por qué esa primera etapa era tan especial y única. Siempre les contesto que todo se resumía en dos cosas. La primera es que se trataba de Lucasfilm, en general, en la

> “Creo que no fuimos conscientes de lo liberador que fue para nosotros no poder hacer juegos de Star Wars”
>
> Ron Gilbert, exLucasArts









CAPCOM AHORA ECHA LA CULPA A LA EXTERNALIZACIÓN DE JUEGOS DE SUS POBRES RESULTADOS



cúspide de su magia y su popularidad. La segunda es que no podíamos hacer juegos de *Star Wars*. Todos éramos muy fans de *Star Wars* (¿y quién no?) y, fíjate: trabajábamos para George Lucas, en Lucasfilm y no podíamos hacer juegos de *Star Wars*.

Porque antes de que Lucasfilm tuviese una división de juegos, la licencia exclusiva para los títulos de *Star Wars* la había conseguido Atari. Si nos hubiesen dejado hacer juegos de *Star Wars*, no habríamos hecho nada más. Pero, el no poder hacerlos nos liberó, hasta un punto que entonces éramos incapaces de comprender. Sin esa libertad, no habrían existido ni *Maniac Mansion* ni *Monkey Island*.

LA PRESIÓN QUE teníamos por ser parte de Lucasfilm y no poder trabajar con *Star Wars* se tradujo en una energía creativa enorme: sentíamos constantemente la obligación de hacer juegos innovadores, que traspasasen los límites creativos del medio. Sentíamos que teníamos que ser dignos del nombre de Lucasfilm. George nos dijo una vez: "Sed los mejores, no crezcáis y no perdáis dinero".

Esa era nuestra misión, pero trabajar allí era como formar parte de una explosión cámbrica creativa. Nos retroalimentábamos entre nosotros, retándonos e imaginando sin freno, cualquier cosa que quisiésemos, sin tener la obligación de ser superventas, pero intentando que cada juego fuese un éxito: queríamos crear títulos que fuesen recordados. Éramos apasionados, ingenuos e idealistas. Con humildad: me siento honrado y orgulloso de haber sido parte de esa conjunción de gente y lugar y momento adecuados.

¿Volverá a existir alguna vez algo como Lucasfilm Games? No lo sé, pero sí sé que hará falta un excéntrico multimillonario capaz de permitir a sus empleados que sean libres y sueñen y no crezcan y sean los mejores.



LOS 5 GRANDES MOMENTOS



¡ESCORIA REBELDE!

JUEGO: TIE Fighter

UNA INSPECCIÓN RUTINARIA de un convoy revela ¡un grupo de Ala-X ocultos! Vale, lo habíamos vivido a la inversa en *X-Wing*, pero la sensación de victoria que te daba aquella nave pochísima, mal equipada y peor armada no la sentías ni con escudos ni con R2 de astronavegación. Hacía falta un caza TIE para ser un hombre en *Star Wars*.



EL REGRESO DE UN VIEJO AMIGO

JUEGO: Indiana Jones And The Fate Of Atlantis

AUNQUE LA ESCENA tenía más comedia física de la que esperábamos por parte del Dr. Jones, la secuencia de apertura de *Indiana Jones And The Fate Of Atlantis* establecía muy bien el tono para lo que venía, la pura esencia de Indy: una riquísima e inteligente recreación de las sesiones matinales de cine de aventuras.



EL TENTÁCULO PÚRPURA

JUEGO: Maniac Mansion/Day Of The Tentacle

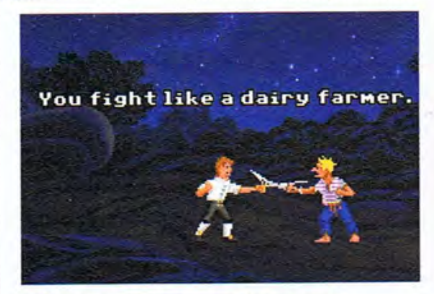
SI NO ES la mejor creación de LucasArts, seguro que le falta poquísimo. El Tentáculo Púrpura es la esencia del mal (como todo ser al oeste de Fuentes de Oñoro que solo tenga una ceja), transformado por aguas radiactivas en un ser capaz de dominar el mundo mundial: ¡hoy bracitos púrpuras, mañana el control absoluto del espacio-tiempo!



ESO NO ES UNA LUNA...

JUEGO: Rogue Squadron II: Rogue Leader

EL PRIMER NIVEL de la secuela de *Rogue Squadron* no solo recreaba perfectamente el clímax del Episodio IV, sino que sirvió para demostrar a todo el mundo que la GameCube de Nintendo era una consola dignísima que... No, espera, vamos a dejarnos de tonterías, solo sirvió para consolar a los que la teníamos.



TÚ PELEAS COMO UNA VACA

JUEGO: The Secret Of Monkey Island

EL HUMOR NO-TAN-ABSURDO de los creadores de aventuras de Lucas llegaba a su punto culminante con una de las mejores ideas de la historia del videojuego: un duelo de insultos. Arrebatar el foco a la violencia y trasladarlo al ingenio y a un intercambio de pullazos como solución a un juego en el que la muerte no era parte del desafío. Nos encantó, y lo añoramos.



EVE ONLINE TENDRÁ SHOW TELEVISIVO, BASADO EN LAS MEJORES HISTORIAS DE SUS JUGADORES

OCHO CON NUEVE

John Tones

Acerca del entramado cultural que proponen los videojuegos



Hace unos días, un simpático joven cuya identidad protegeremos aquí (y además no es necesario para entender esta historia) me hizo una sartenada de preguntas por Skype para un trabajo en una carrera presumo que relacionada con el periodismo. No cuesta imaginar sus intenciones: le vendió a su profesor un análisis exhaustivo sobre la situación del periodismo especializado en videojuegos y contactó con unos cuantos representantes del gremio, yo entre ellos. No sé si mis respuestas le sirvieron de algo, imagino que sí porque me puse bastante apocalíptico, y me resulta imposible ser más sincero que desde esa perspectiva de «todo esto antes era campo» que tanto nos gusta a los de treinta y bastantes tacos.

Entre sus preguntas había una muy peliaguda: ¿qué hace bueno a un periodista de videojuegos? La respuesta es sencilla, pero podría tenernos horas hablando sobre el tema: un buen periodista de videojuegos tiene que ser, por encima de todo, un buen periodista cultural. Tan inabarcable como eso. Por supuesto, tiene que haber jugado a cuantos más juegos mejor, pero también tiene que saberlos poner en contexto, tanto del propio medio en el que está especializado como de la propia coyuntura cultural de cada momento. Y eso supone estar al tanto de la música, los comics, la literatura, la televisión y el cine de las últimas décadas. Más que saber muchos nombres y repetirlos mecánicamente, estar capacitado para interpretar señales, descodificar influencias y detectar pistas que sirvan para desmarañar el complejo de ramificaciones y citas que a menudo exhibe un juego por el simple hecho de ser un producto de masas concebido para el consumo.

Se nos llena la boca a los periodistas especializados, muy a menudo, con eso de que el videojuego es el arte de todas las artes, ya que tiene algo de audiovisual (imagen en movimiento, música), de diseño, de creación, de interactividad. Pero a menudo solo lo decimos de cara a la galería, solo para luego detectar como única influencia en un juego sus previos en la saga si es una secuela, y si es el primero de una nueva franquicia, los anteriores que ha hecho ese estudio / productor. En parte por miedo a que los lectores sean analfabetos y no entiendan nada, en parte porque los periodistas especializados son a veces los analfabetos que dejan escapar las pistas sobre los vericuetos de la cultura, que es viva y palpita, no es solo hipertexto en la Wikipedia.

> Esa es la esencia del buen crítico y periodista: no lo es quien ha memorizado muchos datos, sino quien sabe interpretar, entender y reordenar los engranajes de una forma cultural para comunicarlos.

Un ejemplo cualquiera, el primero que se me viene a la cabeza. En *Bioshock Infinite*, el protagonista se va encontrando a lo largo de su periplo con una serie de disrupciones espaciotemporales que podrían hacer pensar al jugador que lo que está contando el juego no es una mera distopía, sino algo más. A lo largo del juego se pueden oír versiones jazzísticas, swingeras o vocales de temas pop que tuvieron éxito después de la época en la que supuestamente está ambientado el juego: *Tainted Love* de Soft Cell, *Girls Just Wanna Have Fun* de Cyndi Lauper y *God Only Knows* de Beach Boys. Para entender qué aportan al juego hay que saber qué significado tuvieron en su día, algo para lo que es más conveniente haber estado atento a las tendencias de la cultura popular de las últimas décadas antes que saber de memoria cuántos DLCs lleva editados el multijugador del último *Call of Duty*.



■ Solo Dios sabe que este fue el momento mas emocionante de *Bioshock Infinite*.

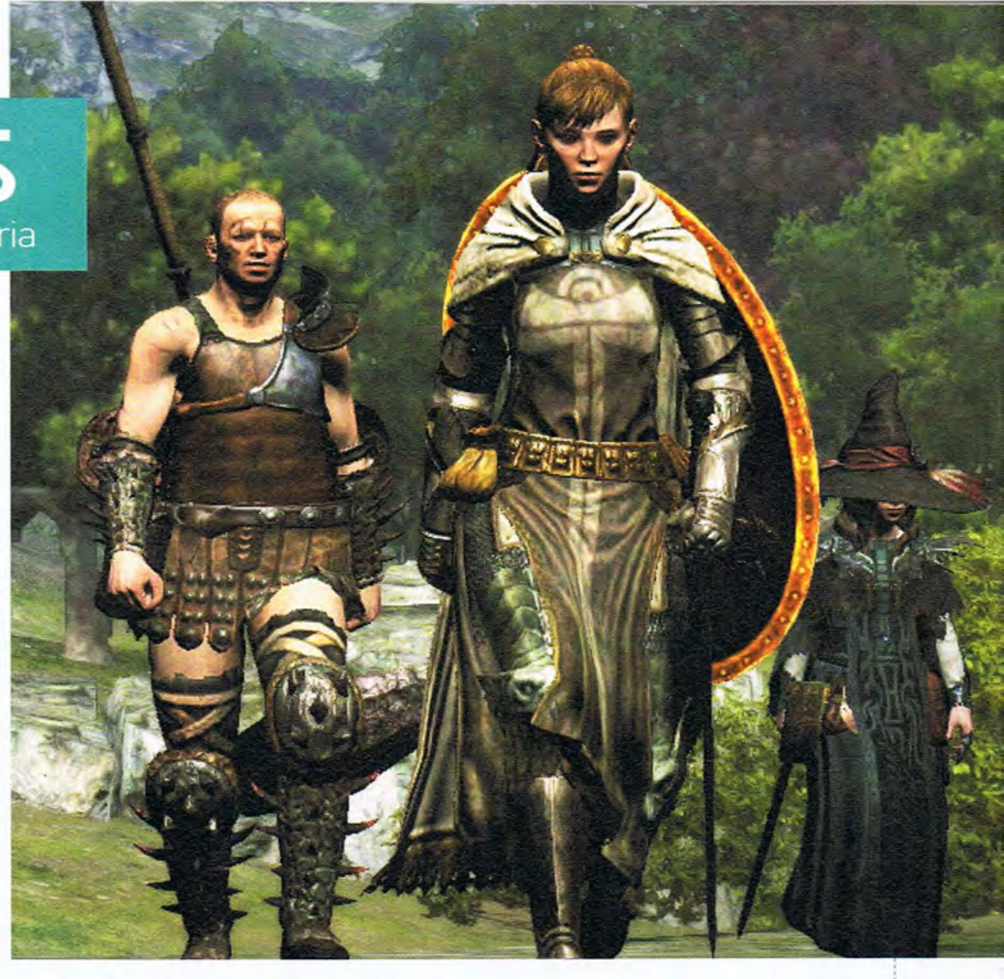
Porque al final, ahí está la esencia de un buen crítico y periodista: no lo es quien ha memorizado muchos datos, sino el que sabe interpretar, entender y reordenar los engranajes de una forma cultural para comunicarlos posteriormente. Antes de Internet, cuando yo no era más que un pobre muchacho fanzinero, siempre creí que valía más la pena, a la hora de documentarse, memorizar las fuentes en donde podías encontrar cada dato, antes que memorizar los propios datos. Ahora, gracias a Internet, ni siquiera eso es necesario. Google y un poco de sentido común ponen el mundo a tus pies.

Sentido común, claro. Al final ahí exactamente radica todo el asuntos. Que lo que muchos carcamales del periodismo y la crítica cultural dábamos por hecho, lo único que creíamos que iba a ser necesario gracias a la Red de redes, al final es lo que más hemos acabado echando de menos.

John Tones lleva media vida escribiendo sobre videojuegos, y parece que comienza a entender algo a estas alturas.

A PIXELAZOS

Javi Sánchez versus la industria



Las previsiones locas de los japoneses

Imaginemos por un momento que somos accionistas de Capcom y el informe fiscal se abre, pese a los rumores, con una noticia de lo más impactante: uno de los títulos de la compañía ocupa el cuarto lugar entre los juegos más vendidos de toda su historia. Resulta que no es suficiente, el juego se ha quedado muy por debajo de las previsiones, nos ha hecho perder dinero y todo es llanto y rechinar de dientes. El juego en cuestión es *Resident Evil 6* que, de acuerdo, es ponzoña pura, pero ya saben cómo va lo de nuestras opiniones como críticos: ha vendido tantos millones de copias como la nota que yo le pondría, 4'9. Eso es una burrada, oigan, es algo que está al alcance de muy poca gente durante la temporada navideña, o el resto del año. Pero no, tenía que vender nada menos que siete millones de copias para ser rentable para la compañía. Siete. Trescientos y pico millones de euros, más o menos se esperaban de él, calculando bastante a la baja.

Resulta que al final sí, como accionistas de Capcom nos dicen que hemos ganado algo de dinero (poco, pero tal y como están las cosas para el resto de editores japoneses es para bailar de alegría), que las ventas crecieron un 15% en el último año fiscal y que la causa es doble: el aumento en Japón del consumo en videojuegos por primera vez en cinco años (para que se hagan una idea del declive) y ¡el lanzamiento de Wii U!

Mientras Nintendo aparentemente las pasa canutas en Occidente, con los analistas señalando con el dedo hasta meterlo en el ojo de Satoru Iwata, los minoristas online (y algunos offline, por lo que me cuentan) de Reino Unido metiéndole un sopapo de 100 libras al precio de Wii U y un goteo lentísimo de consolas, Capcom le cuenta al respetable que si este año han ganado dinero ha sido por dos títulos: *Dragon's Dogma* (un juego al que deberían estar jugando todos YA) petándolo muy fuerte en Japón, y *Monster Hunter 3*, "un éxito rotundo".

En el otro extremo de la balanza, perdiendo dinero y descalabrando ejecutivos, están los de Square. Ya sabíamos sus cifras, pero vamos a detenernos un momento en ellas: *Tomb Raider* vendió 3'6 millones de copias el primer mes. Square esperaba "cinco o seis". *Hitman*, que el pobre calvo no se ha comido un éxito en su vida, se topó para *Absolution* con unas expectativas de 4'5 millones de copias de lanzamiento. ¿Perdona? ¿*Hitman*? Oigan, señores, que *Absolution* lleva vendidas tres millones y medio a estas alturas y ya se pueden dar con un canto en los dientes, que la saga no la conocía ni Dios fuera de los círculos peceros y llevaba más de un lustro sin sacar nada nuevo.

El problema es que existe algún tipo de imaginación fantástica en los accionistas que les hace pensar algo muy simple: si *Assassin's Creed*, o *FIFA* o *Call of Duty*, por citar los tres títulos que pueden, sobrepasan las 12 millones de copias, a ver por qué mi compañía no puede vender ni la mitad de uno de sus títulos: ¿*Tomb Raider*? ¿*Resident Evil*? ¡Hubo pelis! ¡Con pibones!

> Para 2016 Capcom querrá que *Dragon's Dogma* venda 12 millones de copias y tenga un 90 en Metacritic

Vale, en realidad no funciona así: los accionistas no meten su dinero en una compañía porque haya pelis con Angelina Jolie de uno de sus productos, pero ese tipo de ilusión irracional de beneficio subyacente sí existe. Es una presión transmitida por toda la correa, desde el señor que compra las acciones y espera un retorno; hasta el consejero ejecutivo que sabe cuánto tiene que vender para apoyar con dinero real esa expectativa financiera; pasando por el manager de Eidos que de repente se encuentra con la patada en la boca de que hay que meter multijugador en el juego de Lara Croft, porque el multi genera unas expectativas de venta de equis millones (¡todo el mundo lo sabe!) de copias extra y, macho, te tocó, porque hay que sacar seis millones de Laras en un mes.

Ahora imaginen la cara del tío encargado de *Hitman*, del productor de *Resident Evil 6*, de todos los que, a la inversa en la cadena, desde el último modelador de narices hasta el director ejecutivo que responde ante los accionistas, sabe que están vendiendo una moto que, desde luego, ese juego no va a poder montar. Lo mejor es que todos los implicados (los analistas y los que ofrecen los resultados financieros, el tío de recursos humanos que contrata al que modela narices, el responsable de prensa que nos pasa la beta, el que monta las promos en los Game...), todos, creen que la nota media de Metacritic tiene algo que ver con estos desfases en ventas.

Y claro, nos entra la risa.

Javi Sánchez solo cree en un número del 1 al 100: el de su nivel en *Dragon's Dogma*

Batman: Arkham Origins

→Warner Bros. Montreal recoge el bat-testigo de Rockesteady

No envidiamos la labor que tienen por delante en el joven estudio canadiense de WB: hacerse un Treyarch mientras Rocksteady se encarga del debut del murciélago en la próxima generación de consolas. Pero, cuidado, porque esta precuela está cogiendo los materiales adecuados en una Gotham sepultada por la nieve, donde se juntan como inspiración el Año Uno de Frank Miller (incluyendo cierto enfrentamiento con los SWAT entre ruinas) y las aventuras navideñas de John McLane. *Origins* nos muestra a un jovencísimo y primerizo Hombre Murciélago enfrentado a una ciudad corrupta y un crimen organizado representado por, glups, Máscara Negra, uno de los villanos más retorcidos del canon gothamita. Aunque hay que admitir que lo que más nos pone es saber que enfrente de nuestro novato Bruce Wayne estará el mercenario más peligroso del Universo DC: Deathstroke The Terminator.


CUT HERE



GTA V
LA BESTIA AMERICANA

Ya hemos probado la quinta parte de Grand Theft Auto, a cuatro meses de su llegada. Primera conclusión: Rockstar acaba de demostrar que a esta generación la hemos enterrado muy deprisa...



Aunque Rockstar no haya podido celebrar el quinto aniversario exacto de *Grand Theft Auto IV* con un juego nuevo (es la primera vez en mucho tiempo que no sacan una superproducción en mayo, por cierto), al menos ya hemos podido catar una demo de *Grand Theft Auto V.* Que, por fin, parece que centra todos los esfuerzos y logros de los Rockstarazos de esta generación en un solo título: un bello Frankenstein sobre la base del soberbio *Red Dead Redemption*, los estupendos DLCs de *GTA IV*, el poderío técnico de *Max Payne 3* y las buenas ideas (que las había) en *LA Noire.* Rockstar no solo ha creado su enésimo "juego más ambicioso hasta la fecha" sino que, por primera vez en mucho tiempo, ha reconocido que la fórmula necesitaba cambios, no solo aderezos: *GTA V* exhibe una estructura distinta, un cambio en sus entrañas y un abanico de nuevas propuestas que no solo renuevan la saga, sino que insuflan nueva vida en un género en el que hace tiempo, demasiado, que *Grand Theft Auto* no tenía asegurado el trono de Mejor Juego De, ni siquiera en su propio género.

Durante el transcurso de la demo, se hace evidente el primero de esos cambios estructurales: los tres protagonistas tienen personalidad propia, habilidades e interacciones únicas con el entorno, a descubrir sobre la marcha mientras preparan uno de los "atracos perfectos" sobre los que se erige el diseño de *GTA V*.

A través de ellos también podemos ver un poquito de la nueva Los Santos, el epítome máximo de lo que »

tiene que ser una urbe en *GTA*: espejo al esperpento americano, ventanita de humor absurdo y descomunal macronivel tendido para la doble función de marco de la narrativa y chiquiparque de bolas humanas donde hacer el cabra sin mayor trascendencia.

La acción arranca en las alturas con el joven Franklin contemplando Los Santos desde un helicóptero, toda una declaración de intenciones sobre la animalada territorial de crear un juego más grande que *RDR* y *GTA IV* juntos. Nuestro guía de Rockstar aprovecha para explicarnos que esa toma ilustra el proceso de aprendizaje del estudio, cuyas creaciones de personajes, historias y mundos han evolucionado paralelamente hasta converger en esta apuesta por la diversidad: geografías, culturas, interacciones, personajes... Con una sola ambición: crear el juego de mundo abierto definitivo.



"NO SE NOS ESCAPA LA VERTICALIDAD DE LA DEMO: DESDE LAS ALTURAS HASTA EL FONDO DEL MAR"

Por eso también resulta bienvenida Los Santos en contraposición a la aburrida Liberty City de *GTA IV*, ciudad de atascos y jugabilidad de postal. La vista que nos ofrece la perspectiva de Franklin no solo nos remite a *Just Cause 2*, por tamaño y rollo aéreo, sino que nos ofrece con un nivel de detalle más variedad de la que agrupaban los archipiélagos de Avalanche: observamos un mosaico de desierto, campiña, línea costera y rascacielos conviviendo en el mismo plano, con la promesa de viñedos, bosques, montañas y cauces fluviales esperando que el jugador los descubra. En Rockstar, de hecho, nos aseguran que las zonas rurales que rodean Los Santos están repletas de lunáticos paranoicos, recordándonos los pueblecitos (y el locurón) de *San Andreas*. Mientras, Franklin salta desde el helicóptero antes de abrir un discretísimo paracaídas digno del activismo gay. Maniobrando entre las colinas cercanas a Monte Chiliad, vemos la influencia de *Red Dead* mientras Franklin sobrevuela una manada de ciervos, salidos directamente de nuestras horas tramperas en la frontera mejicana.

Sorpresa: por primera vez escuchamos una banda sonora propia, que cambia para adaptarse a las acciones de los protagonistas. El paracaidismo viene acompañado de un tema instrumental un poco cold-synth, a medio camino entre Jan Hammer y el retroneón de la muy angelina *Drive* (por cierto, Kavinsky tendrá emisora propia en la radio de Los Santos). Mientras, nuestro descenso nos descubre que, incluso en las zonas agrestes, Rockstar no escatima en detalles: un puente hacia sabe dios dónde, una pista para cuatrimotos y, según aterriza Franklin, un grupo de pescadores en la ribera de un río.

Antes de cambiar a otro personaje y otra zona, vemos una pantalla de estadísticas donde se nos muestra el avance de las habilidades de Franklin, ingrediente de rolazo recuperado de *San Andreas* que tendrá mucho peso en *V*. En Rockstar nos dejan claro que podremos subir de nivel a los personajes a nuestra elección, como si queremos mejorar solo a nuestro favorito y olvidarnos de los otros dos hasta las misiones conjuntas.

La transición entre personajes se lleva a cabo sin fisuras, a través de una animación tipo Google Street View, que nos lleva hasta un Trevor en calzoncillos recién levantado, entre cadáveres de Losts (los moteros del episodio descargable *The Lost & Damned*). La imagen de un tío en gayumbos perdido en mitad de la nada tiene la sutileza habitual de Rockstar a la hora de hacer "homenajes", en este caso al primer episodio de *Breaking Bad*. Lo que pasa es que Trevor es menos Heisenberg y más una versión ultraviolenta del Murdock del *Equipo A*: un maldito tarado experto en pilotar cosas con alas. Aunque su aventura en la demo empieza con una Zodiac con la que llegar a la costa desde la isla de origen.

El agua se ha renovado literalmente de arriba abajo, con la lancha saltando sobre las olas primero y Trevor haciendo submarinismo después al límite de la costa, con un bellísimo lecho marino rebosante de vida y detalle. Todo un mundo subacuático pidiendo a gritos que lo exploren, entre arrecifes y restos de naufragio. Rockstar ha aprovechado esta primera incursión bajo el agua para lucir músculo artístico, planteando parajes verdeazulados compartidos con otros submarinistas que saquean los contenedores de un buque hundido, quizás como pista de una misión posterior. Igualmente, ilusiona ver PNJs en este tipo de localizaciones. Si el objetivo de los escoceses de Rockstar North es seguir los pasos de sus colegas de San Diego a la hora de crear un mundo dinámico a cada paso (una lección que este año también quiere aplicar *Assassin's Creed IV: Black Flag*, con Ubisoft plantando cara por partida doble a *GTA V*) vez de una sucesión de paisajes habitados por maniquíes semovientes, van por muy buen camino. Y no se nos escapa la verticalidad de esta presentación: desde las alturas hasta el fondo del mar, luciendo las partes más renovadas de su propuesta. De hecho, mientras Trevor bucea, nuestro guía nos informa de que bastantes de los vehículos aéreos y náuticos vendrán cargaditos por defecto con paracaídas y equipos de buceo. Regreso a las libertades locas de *San Andreas* y exploración tridimensional abierta desde los primeros compases: dos buenas señales.

Y esperamos que el diseño jugable de las profundidades esté a la altura. En los últimos años, la exploración submarina en mundo abierto ha sido poco más que una excusa para recoger coleccionables, desde *Just Cause 2* hasta *Far Cry 3*. Si en Rockstar North han »



CÓMO DAR UN GOLPE EN GTA V

Un resumen de cómo funciona lo de llevar a tres personajes en la misión 'Blitz Play'...

PASO UNO

PREPARACIÓN

■ No vimos esta parte, pero sí el resultado final. Los pasos previos omitidos son averiguar cuáles son los disfraces necesarios y planificar los puntos de cambio de vehículos, así como elegir nuestro vehículo de fuga. Esperamos que lo de llevar una careta de mono dé algún bonus extra.

PASO DOS

EL PLAN

■ Michael tiene algo en común con nosotros: el amor por las pelis de acción setenteras. Una cinemática presenta el plan mientras los tres personajes lo desarrollan. Disfrutadlo, porque los planes solo sobreviven hasta que se topan con la realidad.

PASO TRES

¡AHÍ ESTÁ!

■ Trevor es el observador, su papel es identificar el vehículo con sus prismáticos e indicar a Michael el mejor momento para bloquearle el paso y dar salida a Franklin, que espera en un callejón para embestir el furgón. Cada protagonista tiene un papel muy definido.

PASO CUATRO

EL ASALTO

■ Franklin revienta la puerta con una bomba lapa. Michael se hace con el botín. El personal del furgón blindado advierte de la inminente llegada de la poli. Y, efectivamente, ahí están: cuatro estrellas de búsqueda mientras vuelan las balas y empieza la huida. Este es el mejor momento para cambiar con cabeza entre personajes, buscando el fuego cruzado.

PASO CINCO

¡FRANCOTIRADORES!

■ La posición de Trevor nos permite eliminar a los tiradores de la policía y proteger a Michael y Franklin. Si nos fijamos bien, estamos desarrollando un estilo de juego completamente distinto a los GTA tradicionales: ¿estrategias, fuego de apoyo? ¿Qué nos estás vendiendo, Rockstar?

PASO SEIS

DESHAZTE DEL VEHÍCULO, HUYE

■ Franklin llega con el botín hasta un paso subterráneo (un punto predeterminado previamente por el jugador) donde nos espera el vehículo de fuga, también a elección del jugador. Franklin prende fuego al furgón (para que veamos de paso lo bien que quedan los nuevos efectos de llamas), sube al coche y se pierde en el horizonte. ¡Se acabó la demo! Ahora, a esperar a septiembre.



La serie nunca ha tenido tanta variedad de vehículos.

decidido darnos hasta submarinos en esta entrega (que no pudimos ver en acción en la demo, eso sí), será por algo. Pero volvamos a Trevor y su buceo.

El idílico paseo submarino se interrumpe cuando entra en escena un tiburonaco, hecho que hace soltar unas cuantas burbujas a Trevor, que asciende a toda velocidad a la superficie, seguido por la aleta del comehombre. Y aquí le dejamos, cambiando a Michael, antiguo criminal reconvertido en pijeras cincuentón, saliendo de su residencia de Vinewood, con una privilegiada vista de los rascacielos del Downtown a un lado, y la célebre señal blanca de VINEWOOD a nuestra espalda. Las calles se iluminan con las luces de los bares y los clubes mientras anochece en esta impresionante recreación de Hollywood, con su paseo de la fama y todo.

Por aquí pululan las viejas glorias del celuloide, como Pamela Drake, otro PNJ que cuenta sus años de vino y rosas a quien quiera escucharla. Lo de llenar las calles con gente con una historia que contar es una constante narrativa en Rockstar a la hora de otorgar personalidad a sus escenarios, como aquellos habitantes de Liberty City prestos a abrirse a Niko Bellic o los diversos estudiantes de Bullworth. La ficción de la ciudad se refuerza con toques como un bus turístico con el que nos cruzamos (que ofrece un tour especializado en los trapos sucios de Vinewood y, sí, se puede montar).

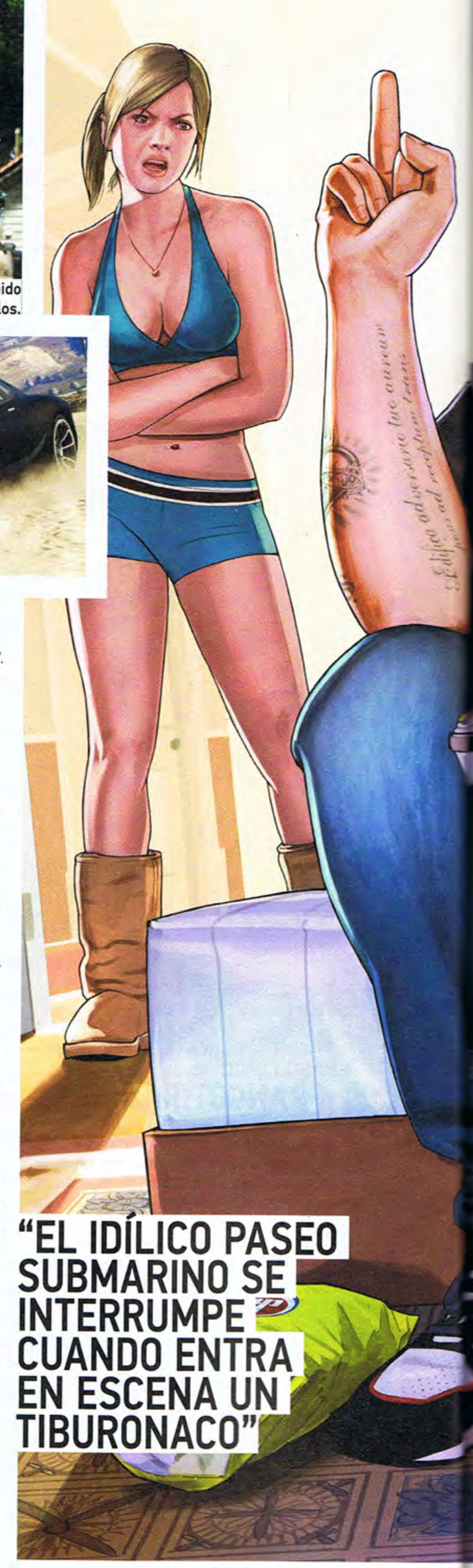
Michael también pasea enfrente de la versión *GTA* del Teatro Chino Grauman, un sitio que en la vida real es como un resto arquitectónico de una Marina d'Or de los años 20. Allí actúan artistas callejeros disfrazados, a medio camino entre las estatuas humanas de la Rambla barcelonesa y los demenciados bobesponjas de la Puerta del Sol madrileña, en busca de unos dólares a cambio de posar con los turistas.

Nos cruzamos con dos de estos perseguidores del sueño americano caídos por la alcantarilla, uno de ellos quejándose incluso de que su sueño era declamar a Shakespeare, y ambos vestidos como personajes del universo interno de Rockstar: uno del superhéroe progre Furia Impotente, el otro de un Republican Space Ranger (esos dibujos animados de *GTA IV* mitad Tea Party, mitad Jefe Maestro). La demo no lo enseña, pero a cualquier jugador se le pasará por la cabeza lo evidente, la frase para caja: "¡en *GTA V* podrás matar a golpes a un cosplayer neocon de *Halo*! X/10 -*GamesTM*".

Rockstar prefiere mencionar, al ver a los dos héroes televisivos, que volveremos a tener programas de televisión producidos para el juego. Todo mientras Michael de detiene con cara de pocos amigos para... Sacar una foto con los dos actores con su smartphone. Las fotos podremos compartirlas con el Club Social de Rockstar y, por lo visto, nuestros móviles permitirán el acceso a la falsa Internet del juego algo que suena tan interesante como aterrador, viendo los usos que se le daban a ambos artefactos en *GTA IV*.

Michael se topa con un grupo de paparazzi en plena labor y Rockstar nos enseña uno de los múltiples eventos dinámicos que nos encontraremos simplemente por caminar. Lacey Jonas, última sensación de Vinewood, quiere escapar de sus acosadores profesionales y Michael recibe el encargo de sacarla de ahí, despistar a la prensa y llevarla de vuelta a casa. La persecución sirve para ver cómo ha evolucionado el modelo de conducción del juego mientras intentamos calmar a una histérica Jonas y casi nos estrellamos contra un ciervo en las afueras de Los Santos.

Con el amanecer poniendo fin a esta misión dinámica se cierra esta parte de la demostración, concebida para ponernos los dientes largos con el mundo californiano de Los Santos: tres escenarios y tres formas de navegarlos, todos con la sensación de ser parte de un paisaje real; algo exagerado, sí, como es marca de la casa, pero no un mero decorado de cartón poligonal para tener aventuras. La cantidad de detalle apreciable está a la par con *GTA IV* y *Red Dead*, con la diferencia de que la escala de este título es muchísimo mayor, aunque fuese una de las primerísimas promesas que surgieron con el primer tráiler de *GTA V*.



"EL IDÍLICO PASEO SUBMARINO SE INTERRUMPE CUANDO ENTRA EN ESCENA UN TIBURONACO"



SUPERMALOS

Los poderes especiales de los protagonistas



FRANKLIN
Modo Drive

■ **Lo llaman "conducción experta", pero todos vemos la larga sombra de la zamarra del escorpión en tomar las curvas cerradas a cámara lenta.**

TREVOR
'Anfetaminazo'

■ **Trevor tiene un modo locurón en el que todo se vuelve azulado mientras repartimos doble daño. ¿Suena a cuando nos chutábamos Flash en *The Warriors*? Vaya que sí, y cualquier referencia al *Final Fight* de Rockstar nos hace felices.**

MICHAEL
'Tiempo Bala'

■ **Rockstar ya ha tenido un tío viejuno y acabado pegando tiros a cámara lenta mientras hablaba en frases de 140 carácteres o menos. Parece lógico que sea otro veterano amargado e que tome el relevo de una mecánica ajada.**



Esto, por 200 horas, sin parar, en apenas unos meses.



Nos preocupaba bastante más saber cómo interactuarían los tres personajes entre sí durante una misiór una incógnita que Rockstar resuelve durante el final de nuestra visita, con la misión 'Blitz Play'. La pieza resume un poco el estilo y las mecánicas que sustentan los grandes atracos, pese a que no es uno de los grandes golpes del juego en sí: en ellos, tendremos que encargarnos, entre otras cosas, de reclutar especialistas para salir forrados y libres del empeño.

El problema es que, como suele pasar en otros países, cuanto mejor es el especialista más caro te sale. Aparte, cada atraco es un mundo, requiriendo distintos tipos de técnicos en el butronazo y tiradores. Súmenle lo de juntar equipo, vehículos y equipamiento y tenemos una maravilla en marcha: un juego de dar grandes golpes donde la preparación de los mismos suena tan entretenida como su ejecución. A la espera de ver cómo funciona todo esto (que queda bastante tiempo aún y ya sabemos cómo dosifica la información Rockstar), nos conformarnos con el aperitivo de 'Blitz Play' para ver, al menos, cómo funciona la estructura de los mismos.

Dado que le hemos dedicado espacio propio en el reportaje, nos centraremos aquí en contar cómo encaja esta gestión múltiple (de personajes, de elementos, de objetivos), dentro del ritmo tradicional de *Grand Theft Auto*. El diseño más perezoso y más típico de cualquier mundo abierto, desde un rolazo hasta un *Saint's Row*, es el ABC del diseño de misiones: vete de A hasta B y mata a/recoge a/huye de C. Se puede complicar más o menos más o menos, pero su mayor defecto reside en los tiempos muertos, algo que Rockstar quiere eliminar del nuevo *GTA* con la función de intercambio de personajes. 'Blitz Play' arranca con la personalización del equipo, los vehículos para la fuga y demás logística, por un lado... Pero por otro te ofrece el salto instantáneo entre Michael, Trevor y Franklin, cada uno con su propio »



"Necesito tu camión cisterna, tus Guns'n'Roses y tu motocicleta"

papel (y habilidades) dentro del conjunto. El cambio no solo acelera todo el proceso, sino que convierte la planificación en recompensa inmediata... Y añade un interesante componente táctico a los tiroteos. Algo que a los veteranos les hará pensar al momento en la base jugable de títulos como *SWAT* o *Ghost Recon*.

El combate siempre había sido uno de los puntos débiles de la serie: es posible que hasta *Red Dead* nadie en Rockstar hubiese dado con la clave y nuestra teoría sobre *Max Payne 3* es que se trataba de un experimento (amen de un soberbio pegatiros) de cara a futuras instancias de la serie principal. No nos equivocábamos, pues parte del equipo encargado de la crisis de la mediana edad de Max pasó directamente a trabajar con Michael y compañía. El resultado es más digno de un shooter en tercera persona al uso (con características como daño dinámico, protecciones destruibles y animaciones avanzadas) que de los espásticos intentos de Niko Bellic por ponerse a cubierto.

"EL CAMBIO ENTRE PERSONAJES DESTRUYE LOS TIEMPOS MUERTOS"

La transición entre personajes durante una misión cuenta con un toque diferente, pero igualmente suave, sin apenas popping o defectos reseñables (que todavía tienen meses por delante para ser corregidos, de todos modos). Resulta extraordinario lo que ha conseguido técnicamente Rockstar: transiciones de cargas velocísimas que nos mueven, en segundos, de un extremo a otro del mundo. Algo que sí, damos por supuesto para los sandbox de la próxima generación, pero que si consiguen meter en nuestras venerables Xbox y PlayStation actuales tal cual... Bueno, puede que al equipo de *Watch Dogs* les haya entrado algún escalofrío que otro.

Si los Episodios de Liberty City de *GTA IV* demostraron algo fue que, con el trabajo de caracterización adecuado, una misma ciudad puede sostener fácilmente más de un protagonista, cada uno con sus propios personajes de apoyo y puntos de vista (algo aplicable, en menor medida, a *LA Noire* y los momentos en los que Cole Phelps se alterna con el detective Jack Kelso). Michael, Franklin y Trevor tienen cada uno su propia historia, personajes de apoyo y vecindario propio, lo bastante diferentes como para sujetar cada uno una narrativa propia: la novedad, el gran potencial del título, reside en los puntos de cruce.

Rockstar lo describe como un show televisivo: tres personajes con vidas muy separadas, cuyos arcos se cruzan en momentos clave: los superatracos. De momento, hemos podido averiguar poco más sobre los protagonistas (apenas la cinemática de introducción de Blitz Play), pero seguimos convencidos de que Michael, ese antiguo ladrón de bancos con nueva identidad, dispuesto a arrojar por la borda riqueza, status y protección de testigos, es Tommy Vercetti.

Pero un sandbox no solo se la juega en su narrativa y su combate, sino en las distracciones y actividades. Y Los Santos es cualquier cosa menos aburrida: recuperamos el salto BASE de *La Balada de Gay Tony*, tendremos minijuegos de caza; carreras de todo tipo de vehículos; deportes como golf, tenis, o triatlón (nos han prometido que todos con bastante profundidad); y yoga interactivo, sea lo que sea eso. Podremos personalizar a nuestros protagonistas no solo con ropa, sino con tatuajes y cortes de pelo, aparte de darles un garaje apropiado con vehículos tuneados, algo que no veíamos desde *San Andreas* (y a lo que le pedimos los niveles de *Saint's Row : The Third*). Entre las mecánicas que afortunadamente no volverán se encuentran las pesadísimas citas de *GTA IV* y la capacidad de engordar y adelgazar de *San Andreas*. A cambio, se nos otorga un poder mayor sobre la economía del juego, con la capacidad de invertir en propiedades y negocios, esperamos que con algún tipo de control sobre su gestión. En general, casi todas las confirmaciones parecen dirigidas a espantar el fantasma de *GTA IV*.

De aquel juego se ha conservado el nivel de detalle, casándolo con la escala enloquecida de *San Andreas*, la diversidad de *Red Dead Redemption* y la violenta intensidad de *Max Payne 3*. *GTA V* tiene un único objetivo: demostrar que es el mejor juego de consolas de esta generación, el broche final, aunque para ello haya tenido que reinventar todas sus esencias por el camino, tras unos años de sandboxes tan ubicuos para las editoras como los típicos pegatiros militares. A su favor, Rockstar cuenta con dos armas que no están al alcance de nadie: una potente narrativa y un diseño de escenarios que consigue que, a veces, el jugador solo quiera coger un coche y conducir hacia el anochecer angelino escuchando a Kavinsky en NightRide FM. Hay que vivirlo.

LS-LA CONFIDENTIAL

GTA V ha presentado hasta la fecha bastantes localizaciones angelinas reales: haz turismo.



MONTE DIABLO

■ O Monte Chiliad en *San Andreas* y *GTA V*: uno de los puntos más elevados de California. ¿Para qué escala un hombre una montaña? Para tirarse desde ella.



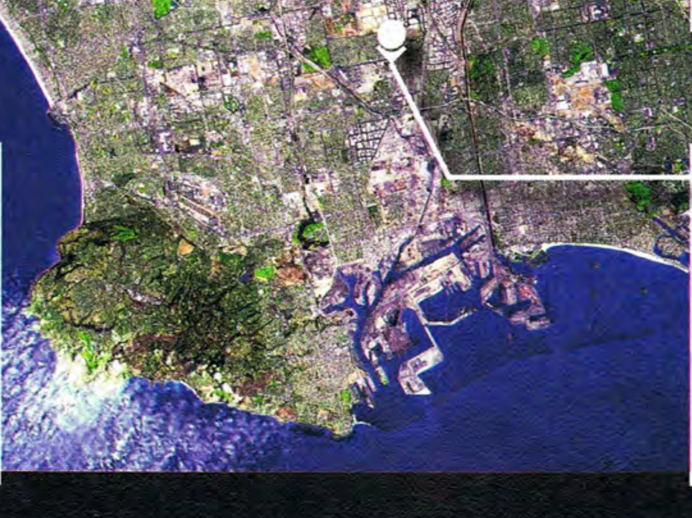
PARQUE EÓLICO TEHACHAPI

■ Lo curioso de LA es que tenga fama de ciudad verde y sostenible, solo porque tenga un poco de energía renovable a la vista. Veremos si también meten los pozos petrolíferos urbanos.



HOLLYWOOD

■ Vinewood ya era una de las mejores localizaciones de *San Andreas* y el tratamiento de *V* es soberbio, a al altura de la representación clavadita que vimos en *LA Noire*.



©NASA



DOWNTOWN LA

■ La línea de rascacielos, por lo menos, está reproducida a la perfección en *GTA V*. Veremos el resto del centro angelino, un lugar de contraste y gentrificación.

BEVERLY HILLS

■ O Rockford Hills, donde Michael vive su particular pesadilla americana en forma de mujer e hijos del averno.



FREEWAY

■ Qué es supermodernismo arquitectónico, me preguntas, mientras clavas tus megaintercambiadores de autovía en mi mirada.



PUERTO DE SANTA MÓNICA

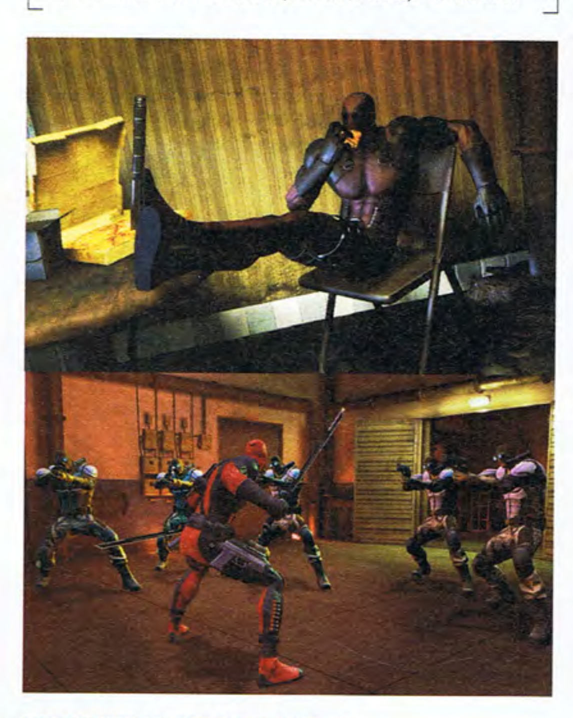
■ La zona más chula de LA. Gastan tanta cera para coches y está todo tan limpio que parece un videojuego en la vida real. Lo mejor: el paseo por 3rd & Promenade.



CALIFORNIA PLAZA, 1

■ Considerando que el FIB se ha quedado este rascacielos de 176 metros como sede en *GTA V*, apostamos a que al menos una misión tendrá lugar aquí.

■ Abajo: Vaya, un mercenario chulazo en un juego de violencia y combate comiendo una pizza. Vaya, pero a qué me sonará. Por cierto, entre las cosas que se pueden hacer en casa de Masacre, ojo a la tele, con dibujos de Rob! Liefeld.



Masacre

CONCEPTO ■ High Moon ha entendido perfectamente al personaje más desfasado de Marvel: sopapos, tiros, sangre y chistes de pitos.

Adáptame ésta, Chris Nolan

High Moon sabe que, en un mundo perfecto, Hideki Kamiya habría mandado a Nintendo a hacer puñetas, renunciado a Bayonetta 2 y adaptado las aventuras de Wade Wilson a videojuego. Al menos, eso es lo que supura cada minuto de Masacre, un título tan consciente de sí mismo como el propio Wilson de su condición de personaje del mismo.

Ah, sí, supongo que en algún momento tengo que decir que Masacre es un personaje de Marvel, una creación del infame Rob! Liefeld, al estilo más Rob! de los 90 (es decir, con el dibujante diciendo "ey, Spider-Man mola, pero no es GENIAL!. Necesita pistolas y katanas y bolsilleras por todas partes") que, con el paso de los años, se ha convertido en uno de los personajes más célebres de la compañía, lo que dice mucho tanto sobre Rob! como sobre los lectores. El tema es que Masacre, el mercenario Wade Wilson, es un personaje de la parte mutante de la Casa de las ideas, con el factor curativo de Lobezno, una relación de amor/odio con Cable, tal vez una peli pendiente (con Ryan Reynolds, porque no tuvo bastante ya con destrozar una franquicia comiquera) y, lo más importante, una enfermedad mental que no solo pone voces en su cabeza sino que le hace saber que vive en un cómic. O en un videojuego, en este caso. Aclarados estos puntos para las pobres almas lectoras que aún no conozcan el personaje, vamos a lo que importa: el videojuego de *Masacre* es una panadería que solo vende un producto: obleas consagradas con la cara de Dante.

De aquella manera, claro, Masacre se mueve entre katanazos, tiroteos, teletransportaciones, supercombos y una mezcla entre más o menos todo a la vez, con intenciones de ser *Devil May Cry* en lo jugable y resultados muy cercanos al *Wolverine* de Raven (es piropo). En realidad, *Masacre* podría ser perfectamente un juego de los que sacaba cada equis tiempo THQ o una de las licencias de Activision

> "Masacre me dijo que, o contrataba al guionista Daniel Way, o me partía los brazos"
>
> PETER DELLA PENNA HIGH MOON STUDIOS

de la pasada generación: juegos de acción sin complicaciones, que entienden perfectamente el material base y besan en la boca al fan del material referenciado. Es decir, algo parecido a lo que ya consiguieron con sus *Transformers*: juegos que pertenecen a esa esfera de títulos que nunca destacarán en Metacritic, pero que posiblemente sean más divertidos y den más filete al jugador que las milongas de supuesta cocina Michelín que últimamente copan las alturas estratosféricas del agregador de tontería numérica.

EL MERCENARIO BOCAZAS

No he querido fijarme mucho en el argumento de este *Masacre* en las pantallas que pude ver y jugar, porque los chistes tenían tan buena pinta (obra del mejor guionista que ha tenido el personaje) que no quería pisármelo. Pero vamos, hay un encargo para asesinar a un magnate televisivo y todo se complica con la aparición de Míster Siniestro, otro de los grandes personajes-chorra de los mutantes (éste a su pesar, porque los lectores se lo toman en serio), con Centinelas de fondo y todo. En realidad, lo único que le pedimos al juego es que hagan lo que quieran con el guión pero que saquen sí o sí a su mejor secundario: Bob, Agente de Hydra.





INFORMACIÓN

Al detalle

Plataformas:
PlayStation 3, Xbox 360, PC
País:
Estados Unidos
Compañía:
Activision
Desarrollador:
High Moon Studios
Lanzamiento:
2013
Jugadores:
1

Perfil de Marvel

La Casa de las ideas ha dejado detrás tantos acuerdos de licencia como desastres. Curiosamente, Activision es la única que, de momento, y a la espera del MMO de Gazillion, ha sabido encontrar el género perfecto para adaptar los tebeos, resumido en dos tipos de títulos: los *Spider-Man* abiertos y los *Legends/ Alliance*, unos *Diablo* la mar de apañados.

Apogeo

¿Para fans de los cómics? Tal vez *X-Men Legends 2*, donde la continuidad mutante estaba cuidada hasta el más pequeño detalle. Para fans de los videojuegos tendríamos que decir *Spider-Man 2*, pero como somos unos macarras elegimos *Hulk: Ultimate Destruction*.

/// *Masacre*, claro, no es (pero no debería de ser) perfecto. El sistema de combate deja ver una profundidad bastante pensada, de combo tal vez un poco cortito si de verdad quiere asimilar bien las lecciones tanto de *DMC* como de *Woverine* o los *Batman* de Rocksteady por un lado (que parece ser a lo que aspira), y de una falta de solidez preocupante si el referente (que parece tener gotas) es el tremebundo *Space Marine*, del que se lleva unas generosas dosis de violencia y gore que aplaudimos.

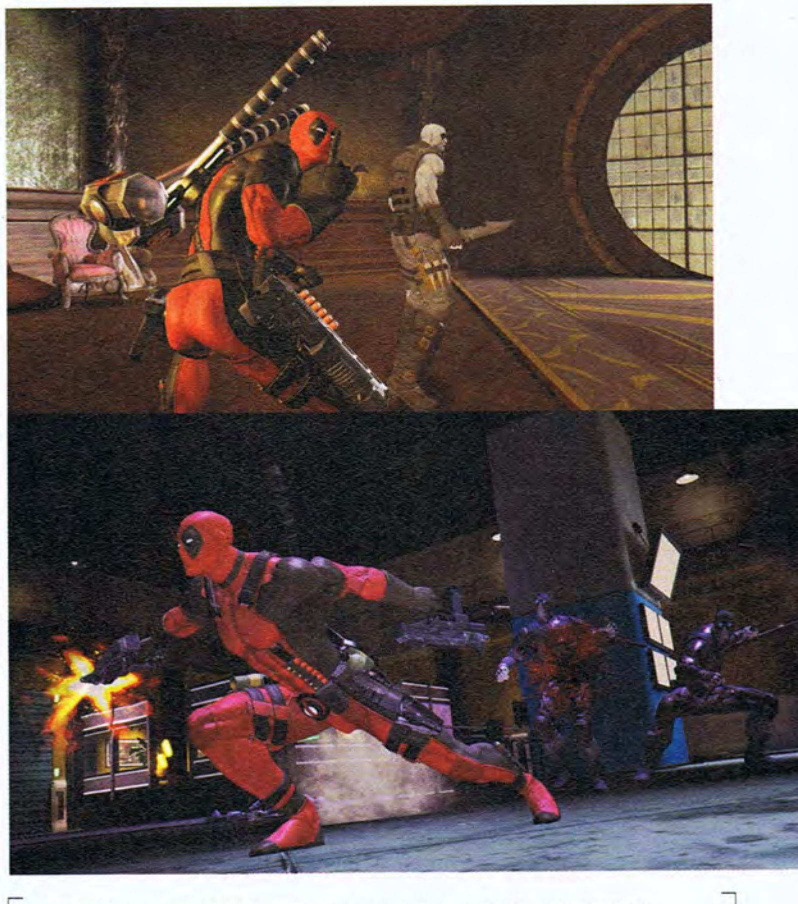
Y digo en lo jugable, porque con Masacre me pasa lo contrario que con Dante: el humor de chulazo de Kamiya jamás me funcionó en los *DMC* y me reventaba la experiencia de juego, mientras que Masacre es un juego que se abre con Wade Wilson rascándose los cataplines con un pistolón, sentándose en la taza del váter haciendo chistes con el tamaño de la banda censora que necesita y dejando caer que se ha cepillado alguna que otra Mujer X.

Lo que pasa es que con él si funciona: Dante pretendía ser guapo, viril, estiloso, etcétera. Wilson es un asesino destrozado por los experimentos del proyecto Arma X. Si va tapado es porque su físico es lovecraftiano. El pobre es, literalmente, un teratocarcinoma con patas, un ser amoral y aberrante que nunca podrá tener una vida normal entregado a la fantasía escapista y el humor negro.

Al lío: High Moon ha resuelto una papeleta con muchísima gracia, un sistema de mejoras que promete un par de vueltas y unos parámetros violentísimos que siempre son bienvenidos en mis apetitos jugables. Pero mucho me temo que, si no encuentra alguna excelencia, solo lo van a jugar los tradicionalistas del porrazo y los fans del Marvel bien hecho. Que yo feliz por partida doble, cuidado.

JAVI SÁNCHEZ

■ Abajo: Sigilo autoconsciente: puestos a molarse, que es algo a lo que tienden mucho los personajes de videojuego, mejor que sea con la complicidad del jugador. Y no se preocupen, esos enemigos son clones de Siniestro. Seres sin alma, según las religiones, con menos derechos que un feto: a masacrar.



■ Arriba: Este combo se llama "sin mirar". Wilson cuenta con un buen abanico de movimientos tan bien explicados como hilarantes: el tutorial está a la altura del de Blood Dragon (¡mejor juego del Universo!), con indicativos como "no sé para qué sirve el botón X" o "dale a la Y, corre, quiero ver qué hace".



“La ambientación, la música y la jugabilidad creaban un todo, y los problemas de los otros Castlevania habían sido arreglados en su mayoría”

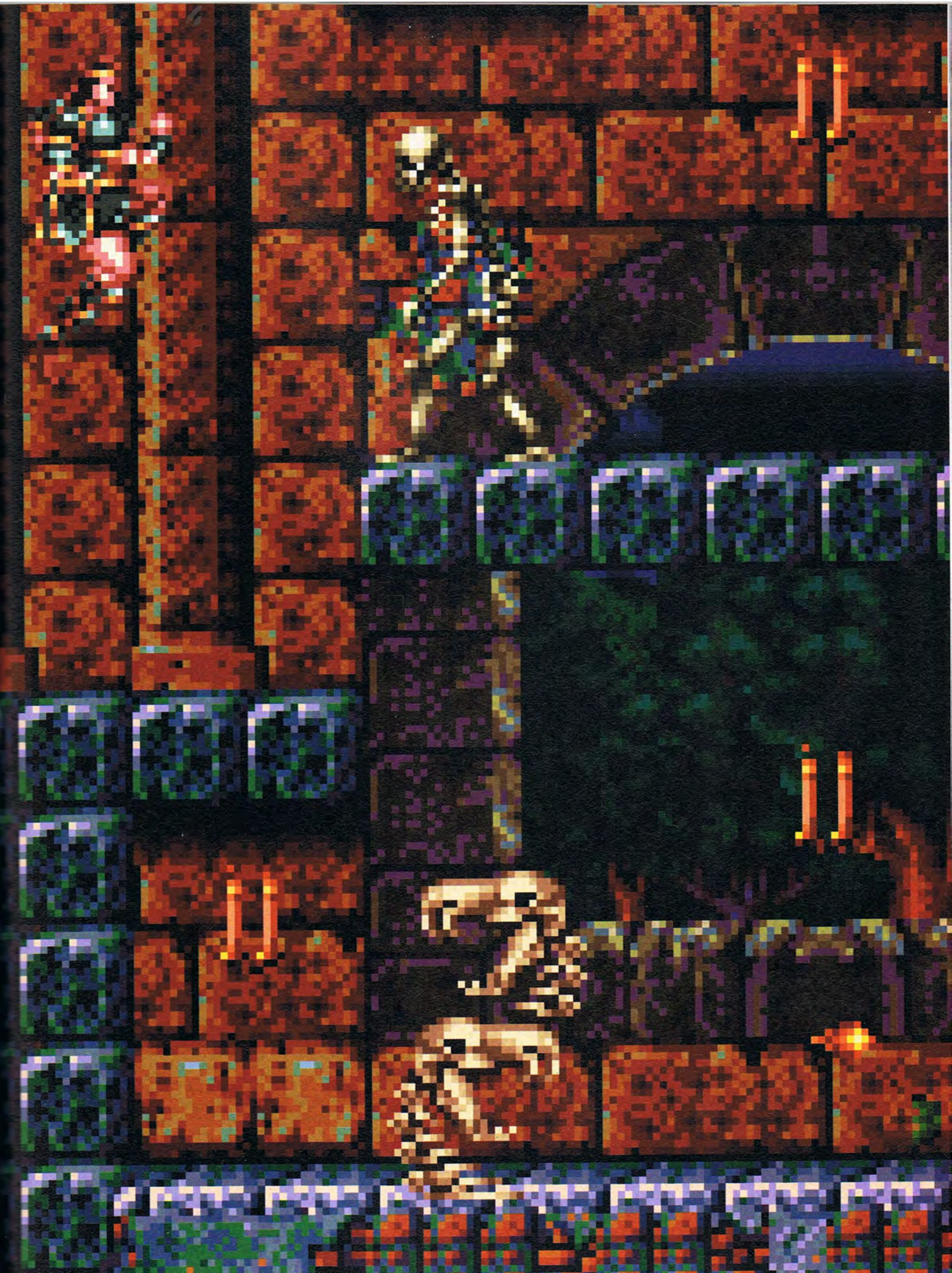
DAVID COX, KONAMI

POR QUÉ ❤...

Super Castlevania IV

DAVID COX, KONAMI

Esta es fácil. Adoro Super Castlevania IV porque para mi es el Castlevania perfecto. Es el concepto original en su mejor expresión, y lo que más me gusta es que la atmósfera, la música y la jugabilidad creaban un todo, y los problemas previos de los otros juegos habían sido arreglados en su mayoría. Supongo que Castlevania IV llegó a mi vida en un momento crucial y que cuando lo conseguí (tuve una copia japonesa porque tenía una Super Famicom) jugué toda la noche hasta el amanecer y lo amé por completo. Me obsesioné con el juego y con la saga. Es el juego que me hizo querer trabajar en videojuegos, y es lo que me hizo desear hacerlo para Konami, su compañía. Ha sido todo cosa del destino.



BICHOS Y HUMANOS

QUIZÁS LA existencia de *Dead Space* ha planteado un giro en el punto de partida de *Lost Planet 3*, pero lo cierto es que la cuota de bichos insectoides de tamaño descomunal en un ambiente de ciencia-ficción está bien cubierta con los juegos de Visceral Games (aunque nacieran como clara derivación del primer *Lost Planet*). Por eso se aumenta la cuota de enfrentamientos con humanos en este juego, que siempre han tenido un papel secundario en la serie. Eso sí, el pilotaje de mechas (que solo hemos catado dando unos primeros pasos, prácticamente en formato tutorial) nos garantiza una buena cantidad de escaramuzas a gran escala. O no necesitaríamos armaduras de gran tonelaje, ¿no?



Gracias a que la ciudad está controlada por un sistema centralizado, Aiden puede hackearla por completo.



Nos intriga el Modo Horda. La variedad de Akrids disponible promete variedad de estrategias para enfrentarse a ellos.



Las motivaciones de Aiden están siendo manejadas con discreción por Ubisoft, pero intuimos detalles muy turbios en su pasado.

Lost Planet 3

CONCEPTO Spark Unlimited intenta occidentalizar una de las sagas que mejor resultado ha dado últimamente a Capcom: bichos, nieve y planetas perdidos.

Mucho que demostrar en un planeta gélido

Hace apenas unas semanas, Capcom entonó el *mea culpa* cuando llegó el momento de anunciar los decepcionantes resultados financieros del último año fiscal. No es que Capcom sea una compañía especialmente desafortunada en un entorno general paradisíaco: lo de Electronic Arts ha hecho temblar a los mismos cimientos de la industria, y Nintendo ha anunciado resultados negativos por primera vez en años. Pero Capcom, además, ha reconocido un pequeño error de planteamiento que aunque los jugadores veíamos obvio, ellos han recibido con sorpresa: no ha sido buena idea encargar la continuación de sus franquicias más destacadas a estudios occidentales (*DmC*, de ventas inferiores a lo deseado) o acentuar el componente que se supone gusta más al público europeo y norteamericano (la acción frente al horror del insuficiente *Resident Evil 6*). Claro, que nosotros no hemos hecho exhaustivos estudios de marketing...

Los últimos coletazos de este experimento tras el que aún no se sabe qué camino exacto tomará Capcom son dos juegos encargados a estudios occidentales cuyo desarrollo concluirá en manos ajenas a Japón. Por una parte, *Remember Me* (nueva IP desarrollada por Dontnod Entertainment) y este *Lost Planet 3*, cuya adjudicación a la gente de Spark Unlimited hizo arquear más de una ceja en su momento. Spark Unlimited tiene una de las peores famas de la industria, tras dos desastres como *Legendary* y *Turning Point*, series medias que, por mucho que nos caigan bien los terremotos conceptuales y los perdedores natos, era inconcebible que se lanzaran como juegos de primera fila.

Quizás lo más aterrador del anuncio de Capcom acerca de *Lost Planet 3* era la constatación de que el modo campaña del juego tendría una estructura con ramalazos de sandbox: un mundo levemente abierto, una misión principal y múltiples misiones secundarias. Las primeras noticias, allá por los tiempos del último Captivate, de que Spark Unlimited estaba haciendo un gran trabajo con la gran novedad del título, el pilotaje de mechas con perspectiva de primera persona, calmó alguna actitud suspicaz, y los rumores de que el multijugador se estaba revelando variado, intenso y con sustancia comenzó a subir las espectativas. *Lost Planet 3* podía ser, después de todo, un buen juego.

/// Nos desplazamos a las oficinas de Capcom en Madrid para probar, por una parte, una hora aproximada del modo Campaña, y por otra, un par de modos multijugador. La sensación general es que Capcom quiere deshacerse por completo del aire eminentemente nipón que tenía la segunda entrega, que contaba con un modo Campaña prácticamente sin argumento y enfocado, como quien dice, al *grinding*. Había que afinar el multijugador y volver la vista al argumento del primer juego. El problema principal que nos presenta ese planteamiento, probado un buen rato de la Campaña, es que el regreso a la aventura guionizada del primer *Lost Planet* se ha hecho con una aventura, como era de esperar, absolutamente occidental, severamente guiada y apoyada en largas cinemáticas. Por supuesto, no podemos juzgar tras solo

> "Hemos querido que el juego tuviera un guión más maduro que en anteriores entregas, más focalizado en el protagonista"
>
> ANDREW SZYMANSKI SPARK UNLIMITED

INFORMACIÓN

Detalles

Plataformas: PS3, 360, PC
Origen: EE.UU.
Compañía: Capcom
Desarrollador: Spark Unlimited
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1-10

Perfil del desarrollador

Spark Unlimited fue fundado por antiguos desarrolladores de la franquicia *Medal of Honor* en 2002. Su primer juego fue una entrega de *Call of Duty, Finest Hour*, y desde entonces sus juegos han sido recibidos con cierta frialdad o, directamente, con la crítica echándose las manos a la cabeza (sus *Turning Point* y *Legendary* son recordados como sonoros desastres a todos los niveles). Preparan *Yaiba: Ninja Gaiden Z*.

Historial

Legendary
2008 [Multi]

Turning Point: Fall of Liberty
2008 [Multi]

Call of Duty: Finest Hour
2004 [Multi]

Apogeo

Podríamos ser malvados y considerar una especie de apogeo invertido los apocalípticos bugs y mecánicas rancias (con buenas ideas de concepto, eh) de *Legendary* y *Turning Point*, pero no lo seremos. El claro apogeo de Spark Unlimited está, de momento, en el encargo de continuar con dos franquicias como *Lost Planet* y *Ninja Gaiden*. A ver si están a la altura.

una hora de juego, pero había algo en aquel críptico argumento de post-apocalipsis nipón que esta entrega está determinada a no continuar. Con su explicativo argumento de precuela se pierde algo de esa sensación salvaje y abstracta de estar presenciando, simplemente, un combate entre bichos gigantes y humanos, y nada más. Es obvio el esfuerzo de Capcom y Spark Unlimited por dotar de un trasfondo dramático al héroe de *Lost Planet* que haga que los jugadores se interesen por él, pero creemos que al hostil ambiente helado de *Lost Planet* le sientan mejor unos personajes más hoscos. Un poco como le pasa a *La Cosa* y a su remake, si se entiende por dónde queremos ir.

Los controles también han sido depurados: ahora se sienten más convencionales, más de aventura en tercera persona, con su sistema de coberturas y apuntado... y de nuevo preferíamos los extraños, algo rotos, pero mucho más originales controles de las primeras entregas, basados en aquellos chifladísimos giros de cintura. Técnicamente hay ciertos problemas gráficos de los que no preferimos dar detalles hasta la versión para análisis.

En cuanto al multijugador, no pudimos catar el prometedor Modo Horda contra los Akrids, pero sí un divertido competitivo que se puede organizar en grupos de tres contra tres o cinco contra cinco. Los equipos se dividirán en fuerzas NEVEC y piratas, con cinco clases personalizables mediante arma principal y secundaria, una perk para cada una y habilidades genéricas y especiales de personaje. Aquí sí se ha esforzado Spark en proporcionar un soplo de aire fresco (con perdón) a los modos clásicos: por ejemplo, Capturar la Bandera consiste en cazar a un Akrid y llevar su ADN a nuestra central de observación. Dominio consiste también en la clásica defensa (o ataque) de un objetivo durante la mayor cantidad posible de tiempo. Pero entran en juego en ambos casos los Akrid, lo que da pie a divertidas escaramuzas en las que andan mezclados bichos controlados por la consola y equipos rivales, con la gran cantidad de tiroteos traicioneros que eso puede propiciar. Más convencional pero igualmente trepidante es un modo en el que unos tanques taladradores deben ser atacados o reparados, según el equipo. En todos los casos, el multijugador fue intenso y demoledor, un punto innegablemente positivo para un juego al que se le va a exigir, quizás, más de la cuenta.

PERDIDÍSIMO

SPARK UNLIMITED casi ha hecho borrón y cuenta nueva con el argumento de *Lost Planet 3*, y aunque está lejos de plantear un *reboot*, lo cierto es que la condición de precuela deja total libertad al estudio para contar una nueva historia: la de Jim, piloto de mecha contratado por NEVEC para que ayude en la colonización del planeta de hostil clima EDN III.

> "En anteriores juegos, los rigs eran como una especie de power-up temporal. Aquí funcionan con una mecánica independiente"
>
> **ANDREW SZYMANSKI** SPARK UNLIMITED

Arriba: Los enfrentamientos en el multijugador son, como en cualquier competitivo de última generación, intensos y poco amistosos con los usuarios que muestren la menor duda ante el fuego enemigo. El volumen y potencia de la acción se verán amplificados por la posibilidad de usar mechas y exoesqueletos, aunque no hemos podido emplearlos en nuestra partida de prueba.

ANDREW SZYMANSKI

PRODUCTOR DE LOST PLANET 3

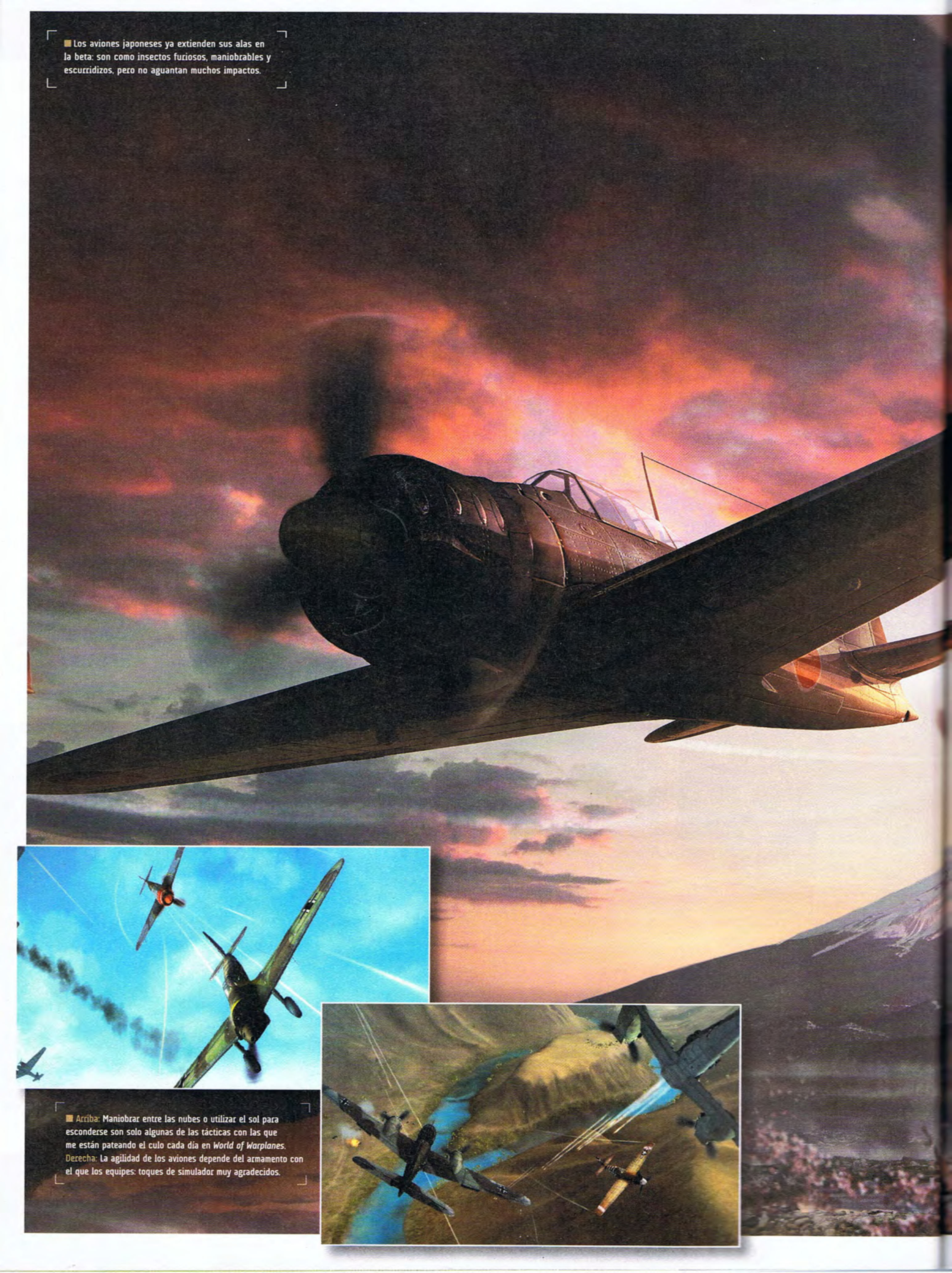


¿QUÉ DIFERENCIAS VAMOS A ENCONTRAR EN EL ASPECTO DEL PLANETA EDN III?
Al ser una precuela, EDN III está en un estado más natural, más salvaje, ya que estos colonos iniciales aún no han empezado a construir en él. Esta condición de precuela también nos permite indagar sobre cuestiones que en otros juegos estaban envueltas en misterio, como quiénes son los piratas y qué quieren del planeta.

LOST PLANET 3 ES UN JUEGO MÁS CLARAMENTE ENFOCADO A LA HISTORIA. ¿POR QUÉ ESTE ENFOQUE?
Hemos querido que el juego tuviera un guión más maduro, más focalizado en el protagonista. El jugador se preguntará quién es Jim, qué le motiva. Hemos puesto el acento en el lado humano de la historia.

LA SERIE TIENE UNAS CARACTERÍSTICAS MUY DEFINIDAS, Y SI DESAPARECEN PUEDEN HACER QUE LA FRANQUICIA PIERDA SU IDENTIDAD. ¿CÓMO HABÉIS EQUILIBRADO LOS CAMBIOS CON LOS ELEMENTOS FAMILIARES?
Es todo un desafío meter elementos nuevos en series muy conocidas. Tuvimos que sentarnos con Capcom y decidir qué era imprescindible respetar, qué había que reordenar para que todo siguiera igual pero con cambios, qué había que transformar por completo... Por ejemplo el rig o mecha ya estaba presente en otros juegos, pero aquí decidimos que se pilotara con perspectiva de primera persona.

HABLANDO DE LOS RIGS, ¿SERÁN UN ELEMENTO IMPORTANTE?
En anteriores entregas, los mechas funcionaban como una especie de power-up temporal, como una forma de infligir más daño de forma sencilla. Aquí hemos intentado que funcionaran como una mecánica independiente, incluso con importancia argumental.



Los aviones japoneses ya extienden sus alas en la beta: son como insectos furiosos, maniobrables y escurridizos, pero no aguantan muchos impactos.

Arriba: Maniobrar entre las nubes o utilizar el sol para esconderse son solo algunas de las tácticas con las que me están pateando el culo cada día en *World of Warplanes*. Derecha: La agilidad de los aviones depende del armamento con el que los equipes: toques de simulador muy agradecidos.



World of Warplanes

CONCEPTO ■ Los magos del combate masivo online afinan su varita para su segunda incursión en la guerra multijugador global.

La guerra cambia bastante en el aire

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: PC
País: Ucrania/Bielorrusia
Compañía: Wargaming.net
Desarrollador: Wargaming/Persha
Lanzamiento: 2013
Jugadores: Por confirmar

Perfil de Wargaming

Más de mil y pico empleados, cincuenta y tantos millones de usuarios registrados y récords de jugadores simultáneos como para que les den un día sección propia en el Guinness: nada mal para un estudio que le saca unos 200 millones de euros anuales a *World of Tanks*

Historia

World of Warplanes 2013 [PC]
World of Tanks: Blitz 2013 [móvil]
World of Tanks 2010 [PC]
Massive Assault 2003 [PC, Mac]

Apogeo

World of Tanks, el título que convirtió a una compañía de tibios juegos de estrategia y wargames por turnos en uno de los actores más poderosos del MMO occidental.

Wargaming, el gran oso del Cáucaso, sale del invierno con la intención de comerse otra vez todo lo que se le ponga por delante, en esta ocasión a golpe de los pájaros de matar más bellos de la Historia: las leyendas del aire de la Segunda Guerra Mundial. Es el segundo capítulo en la serie del Mundo en Guerra de la compañía bielorrusa, y la nueva beta parece que ya ha decidido un modelo de vuelo más o menos definitivo, que resultará familiar a todos los fans de *Secret Weapons Over Normandy*. Tal vez un poco más cercano a la simulación, pero con un sorprendente y fresco toque arcade que el que firma (fan fatal de Totally Games), no saben cómo echaba de menos.

La estructura del título resultará familiar a los jugadores de *World of Tanks*: un lobby para conectarse y ser social y todas esas cosas que yo no hago, pero que tienen muchísimas opciones; un hangar donde personalizar/elegir/maquear vehículo, y un botón bien gordo de JUGAR YA. Hace tiempo que dije que *World of* es antes el *Counter-Strike* de nuestra era que un MMO al uso, y en Warplanes la cosa va más allá. Es un juego más directo, más rápido, donde aparentemente no hay lugar para el subterfugio... O eso pensaba yo al principio.

"Una partida media rara vez dura más siete minutos", me cuenta Andrei Yarantsau, vicepresidente de la compañía, antes de corregirme y comprobar que, pese a un mes jugando, aún me queda mucho por aprender. "El tiempo de reacción es crucial, es un juego mucho más dinámico, donde una décima de segundo puede decidir un combate: ganar la posición aérea es un arte. Y el terreno es algo más que una golosina visual: es un importante componente táctico. En nuestro otro título, los comandantes de tanques utilizan los edificios para emboscarse, pero en World of Warplanes los pilotos tienen que aprender otro conjunto de habilidades: esconderse entre las nubes; volar utilizando el brillo del sol para camuflar su paso; o utilizar los recovecos del terreno como cobertura o vía de escape. Puedes usar el sol para conseguir una ventaja sustancial contra un enemigo. Puedes librarte de un bogey en la cola zigzagueando entre montañas. Y sí, puede que en un tanque un gran cañón te otorgue cierta ventaja con su potencia de fuego pero, ¿aquí? Nuestros pilotos virtuales tendrán que pensárselo dos veces antes de meter armamento extra en sus naves, ya que es algo que reduce tu maniobrabilidad bastante. Los jugadores de World of Tanks entenderán fácilmente las diferencias, y nuestro principal objetivo es que aprender las técnicas básicas sea simple y divertido".

Lo primero de lo que me he dado cuenta en esta fase de la beta es que el juego admite varios sistemas de control. Como todavía no me estoy midiendo con expertos y, total, una partida se resuelve enseguida (aparte de que en World of siempre es sencillo encontrar una nueva competición), me decido por algo que parecerá sacrílego al núcleo duro de los jugadores competitivos: jugar con el mando de Xbox 360. Sorprendentemente, el manejo es asequible y fácilmente configurable: gano en estabilidad lo que pierdo en precisión, aunque todavía va un poco duro (y si me leyera los FAQ el vicepresidente no tendría que comunicarme que es el siguiente esquema de control a pulir, claro). No es el único modelo: existen dos distintos de teclado y ratón (uno para novatos y otro avanzado) y una variedad de esquemas donde cabemos desde los proletarios del pad hasta los especialistas del joystick bruto y

> "Una partida rara vez dura más de siete minutos: los combates se deciden en segundos"
> ANDREI YARATSAU, WARGAMING

la palanca. Todo por defecto, todo listo para saltar en marcha, una prioridad que me hace pensar en que Wargaming lleva unos meses comprando estudios con experiencia en consolas y que PS4 quiere recibir con los brazos abiertos al free-2-play. ¿Me equivoco mucho? "Es cierto que hemos fortalecido recientemente a la compañía con la adquisición de equipos como el de Day 1 Studios (la gente detrás del último *F.E.A.R.*). Es un equipo con mucha experiencia en el desarrollo para consolas. Y sí, eventualmente queremos llevar nuestros MMOs a estas plataformas, pero nuestra prioridad es sacar primero todos los proyectos en curso de PC, antes de plantearnos los ports", concluye Yarantsau. Si eso significa que *World of Warships* tiene que ver la luz antes, estamos hablando todavía de un buen período de adaptación.

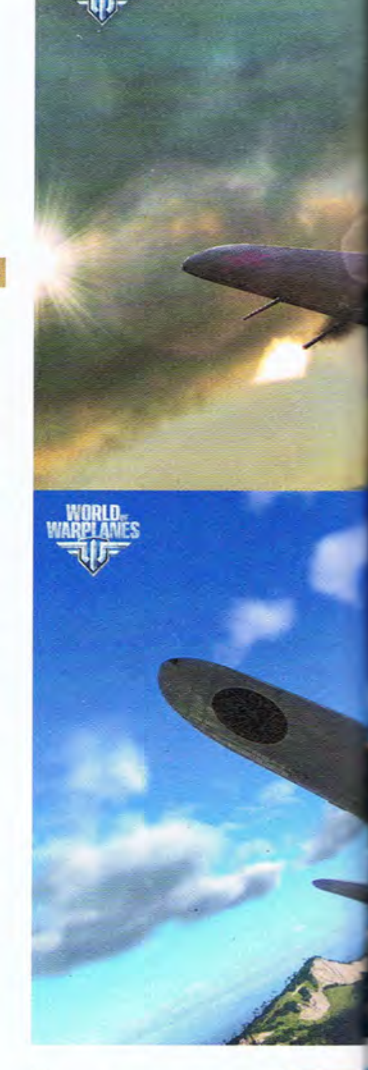
En cuanto al juego, *Warplanes* luce ahora mismo unas cuantas decenas de aviones. El plan es que el título vea la luz pública con 100 aviones, a dividir entre cuatro potencias: Alemania, Rusia, Japón y Estados Unidos. Si echan a faltar algo ahí, yo también: no está la RAF. No de salida, al menos. La división de vehículos funciona más o menos igual que en los tanques: niveles uno (I) a diez (X) de vehículos, divididos en más o menos tres clases, según tipo de armamento y comportamiento en vuelo, con alguna sorpresita por país. Cada facción también cuenta con una serie de características comunes para que sepamos dónde nos estamos metiendo. Los yanquis, por ejemplo, son especialistas en combate de altitud, pero tienen unos lanzaguisantes que dejan mucho que desear, mientras que los japoneses le dan al tora tora tora con mambo horizontal aunque no aguantan dos mojás: la guerra del Pacífico según Wargaming, resumida en un par de líneas de texto.

/// De momento, los gráficos tienen una pinta estupenda (muy adaptable también). Se nota que la unificación de todo lo relacionado con Wargaming bajo el paraguas de Bigworld trae sus beneficios: cualquier mejora en el hermano mayor tanquista trasluce inmediatamente en el bebé aeroplano. Otra cosa que me fascina es que también han implementado el modelo "vista de servidor" en los avioncitos. Me explico: si yo en los tanques deshabilito de alguna manera los edificios me va a dar igual: es el servidor el que calcula mi línea de visión. Si "legalmente" (o "pobremente" porque el ordenador no da para mucho, por ejemplo) no estoy capacitado para ver a mi enemigo, no le voy a ver. Con lo que me contaban en Wargamin

TRES DÉCADAS DE ALAS

DESDE BIPLANOS hasta los jets de la Guerra de Korea. La suspensión de la incredulidad en Warplanes va a ir un poquito más allá que en los tanques (aunque también se plantean aumentar su alineación) y cubrir modelos, a sabiendas que los aficionados a la Edad de Oro de la aviación perdonarán ciertas infidelidades históricas a cambio de poder pilotar sus pájaros favoritos. Además, tampoco tenían muchas más opciones: en cuanto el juego empiece a actualizar aviones con la cadencia de su hermano terrestre, iban a meterse de lleno con las unidades experimentales y prototipos, y ahí ya encontrábamos reactores a porrillo. El único límite, eso sí, lo ponen los misiles teledirigidos: esto no es *Air Combat*.

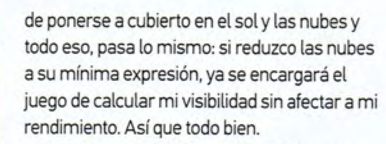
> "No habrá un lanzador unificado para los tres juegos, pero los clanes sí podrán ayudarse entre sí"
>
> **ANDREI YARANTSAU, WARGAMING**



■ General: El diseño de los mapas no deja nada al azar. En Wargaming estuvieron varios meses rompiéndose la cabeza para averiguar cómo podrían integrar emboscadas en un título aéreo. Afortunadamente, la cantidad de información que recopilan sus historiadores de guerra residentes (¡el mejor trabajo del mundo, olvidaos de los videojuegos!), les dio la respuesta: accidentes del terreno para los que los tengan cuadrados, y nubes y otros obstáculos del clima para el resto. De momento, eso sí, ni lluvia ni viento han sido molestia en nuestras aventuras.

■ Arriba: El juego es bellísimo, aunque la disposición del terreno no debería llevar a engaño. Aparte del PvP esperable, algunos de los mapas ocultan torretas antiaéreas y otros objetivos terrestres que abrirán fuego contra nuestros aliados (o sobre los enemigos, depende de la zona) en pleno combate aéreo. Un consejo: si quieres encargarte de las baterías terrestres, ni se te ocurra intentarlo con un caza. En serio.







de ponerse a cubierto en el sol y las nubes y todo eso, pasa lo mismo: si reduzco las nubes a su mínima expresión, ya se encargará el juego de calcular mi visibilidad sin afectar a mi rendimiento. Así que todo bien.

Le indico a Yarantsau que también veo otro punto de coincidencia entre ambos juegos: en *World of Tanks* es muy habitual meterse en otra partida mientras finaliza el asalto en la que te acaban de eliminar y, con la duración de una ronda de *Warplanes*, hasta podría ser más flexible el intercambio entre ambos mundos, ¿no? Pues no, o al menos no como me lo imagino: "No habrá un lanzador unificado, ni los tres tipos de guerra coincidirán en un mismo mapa. Sí vamos a integrar todas las características sociales, incluyendo las Guerras de Clanes y ciertas objetos especiales y mecánicas cooperativas en el mapa global. Los clanes de tanques, por ejemplo, darán apoyo terrestre a los pilotos con fuego antiaéreo en la partida de estos. Y, a la inversa, los clanes de aviadores proporcionarán una ventaja táctica a los tanquistas, con bombardeos controlados por IA. Lo que sí podrá hacer un jugador individual es compartir su experiencia y oro entre los tres títulos, y utilizar una única cuenta para acceder a todo el universo Wargaming.net", explica Yarantsau.

/// De momento, queda mucho por pulir: *Warplanes* ya es un juego funcional, muy estable (bastante más que el resto de betas en las que nos embarcamos cada mes), pero el esfuerzo de Wargaming es visible en cada pequeño e incesante parcheo: toquecitos al vuelo, a la respuesta de los controles, al peso de las armas y la potencia de las municiones: la cantidad de telemetría virtual que manejan es monstruosa y, como ya nos indicó el jefazo supremo de Wargaming, Victor Kislyi, "todos los datos recogidos por nuestros servidores van encaminados hacia un único objetivo: pulir el juego, seguir innovando, mejorar cada aspecto del mismo día a día".

World of Warplanes saldrá cuando esté listo: de momento echamos a faltar distintos tipos de batalla, el resto de aeronaves prometidas y, dentro de las opciones de personalización de los aviones, nos pone los dientes muy largos la idea de llevar pin-ups. Lo divertido es que mientras la beta avanza a pasos agigantados, Wargaming ya ha lanzado una nueva ristra de pantallas interesantes e información sobre *World of Warships*.

Pero, de momento, sus aviones parecen cada día más cercanos a los tres tipos de público a los que aspira el estudio: el jugador ocasional, atraído por la sencillez de uso y satisfacción inmediata; el jugador hardcore, al que en este caso es muy fácil contentar porque no hay prácticamente alternativas en el mercado de las cajas y las consolas (no, en serio, qué hay: ¿cuál fue el último gran juego en la senda de *Rogue Squadron* y el vuelo arcade?); y el jugador competitivo, que espero no toparme muy a menudo.

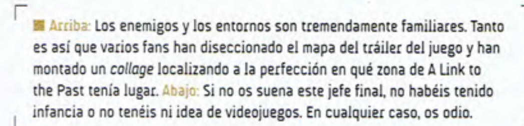
Javi Sánchez



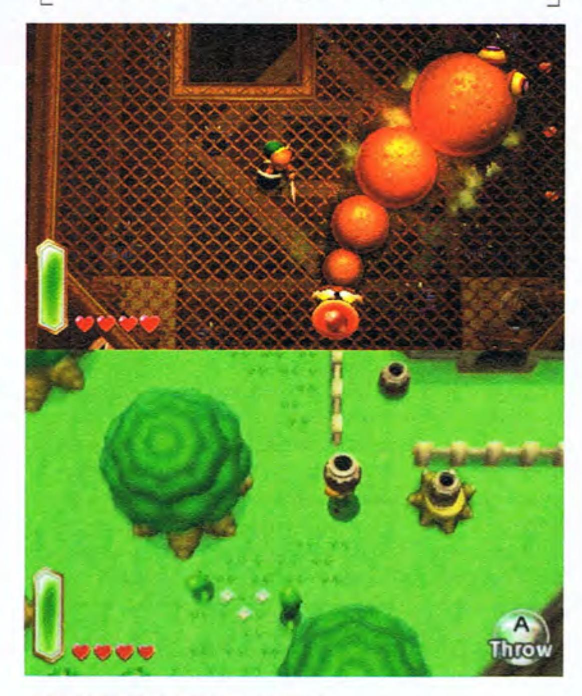


The Legend of Zelda: A Link to the Past 2

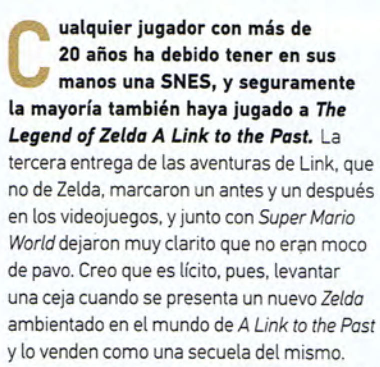
CONCEPTO ■ El héroe del tiempo regresa al mundo de la mejor aventura que ha vivido, pero yo tengo miedo de que el juego salga rana.



■ Arriba: Los enemigos y los entornos son tremendamente familiares. Tanto es así que varios fans han diseccionado el mapa del tráiler del juego y han montado un *collage* localizando a la perfección en qué zona de A Link to the Past tenía lugar. Abajo: Si no os suena este jefe final, no habéis tenido infancia o no tenéis ni idea de videojuegos. En cualquier caso, os odio.



Ten mucho cuidado con lo que haces, Nintendo



Cualquier jugador con más de 20 años ha debido tener en sus manos una SNES, y seguramente la mayoría también haya jugado a *The Legend of Zelda A Link to the Past.* La tercera entrega de las aventuras de Link, que no de Zelda, marcaron un antes y un después en los videojuegos, y junto con *Super Mario World* dejaron muy clarito que no eran moco de pavo. Creo que es lícito, pues, levantar una ceja cuando se presenta un nuevo *Zelda* ambientado en el mundo de *A Link to the Past* y lo venden como una secuela del mismo.

No quiero ser cínico, mejor hablemos de la demo de una mazmorra que pude probar al día siguiente del Nintendo Direct que desveló el juego. Lo primero que sorprende es que, a diferencia de los dos *Zelda* de DS, éste ha abandonado el control táctil. Se juega con botones y la pantalla inferior solo sirve como cuadrícula de objetos. Es simple y recuerda al control de antaño. Un punto para el juego.

Su mecánica tampoco ha cambiado nada: por Dios, es un Zelda, lleva 20 años haciendo lo mismo. La mazmorra, pues, estaba dividida por estancias con puzles y enemigos. Había dos cosas que rompían este esquema: los trampolines que se activan con el martillo y que sirven para ir cambiando de piso y altura, y lo que más ha llamado la atención por ahora del juego: Link puede convertirse en grafitti/garabato y meterse en las paredes para avanzar. Se trata de una forma relativamente ingeniosa de modificar el espacio de la mazmorra, aunque por ahora su única aplicación es para resolver puzles y para atravesar ventanas, que para el caso sirven como puertas entre estancias. Aquí el juego no gana puntos, y se supone que ésta es una novedad fundamental. Sin embargo, como no sé todavía por qué puede llevar a cabo esa transmutación (era una demo in media res) ni si se podrá usar para más cosas, no voy juzgarlo tan rápido. Lo que sí me gusta,

A Link to the Past es un hito irrepetible, y que este Zelda use su mundo me incomoda

en cambio, es que es un poder limitado por una barra de energía. Esa barra verde de las imágenes no es de magia, como muchos creían. Es similar a la empleada en *Skyward Sword*, pero llevada un poquito más allá: la cantidad de martillazos y de ciertas acciones estará condicionada por la barra. La espada o el escudo no se veían afectados, así que imagino que solo afectará a las habilidades y objetos secundarios. Si se trata bien, puede ser un cambio interesante y una forma de complicar el juego, que por lo general me resultó muy sencillo y apenas necesité recuperar corazones ni nada.

VUELVE EL PLANO CENITAL

HAY PRUEBAS evidentes de que 3DS puede con los entornos 3D y los mundos grandes que un Zelda exige: ahí está el remake de *Ocarina of Time*. Sin embargo, Nintendo ha optado por volver al plano de toda la vida, que en DS no era tan puro como lo es en este Zelda, que se siente como en un juego de SNES. Es cierto que hay giros en la cámara cuando Link se mete en las paredes, o que éste se sale de punto de referencia para sacar provecho al 3D, pero aún así han conseguido ese efecto de juego viejo. El apartado gráfico, que a más de uno puede echar para atrás, encaja con esta idea. Ese pelo casi castaño de Link lo dice todo, vaya.





INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: 3DS
País: Japón
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Nintendo
Lanzamiento: Navidades
Jugadores: 1

Perfil del héroe

Como Mario, a estas alturas Link no necesita presentación, por mucho que algunos sigan pensando que se llama Zelda. El Héroe del Tiempo ha vivido cientos de épocas y vencido al mal, normalmente encarnado en Ganondorf, infinidad de veces. Y, por supuesto, ha salvado siempre a la princesa. Una historia interminable.

Historial

The Legend of Zelda Skyward Sword **2011 [Wii]**

The Legend of Zelda Ocarina of Time **1998 [N64]**

The Legend of Zelda A Link to the Past **1992 [SNES]**

Apogeo

Nada supera a la sensación de aventura de A Link to the Past. Junto con *Súper Mario World*, es uno de los juegos que definió esta industria como lo que es.

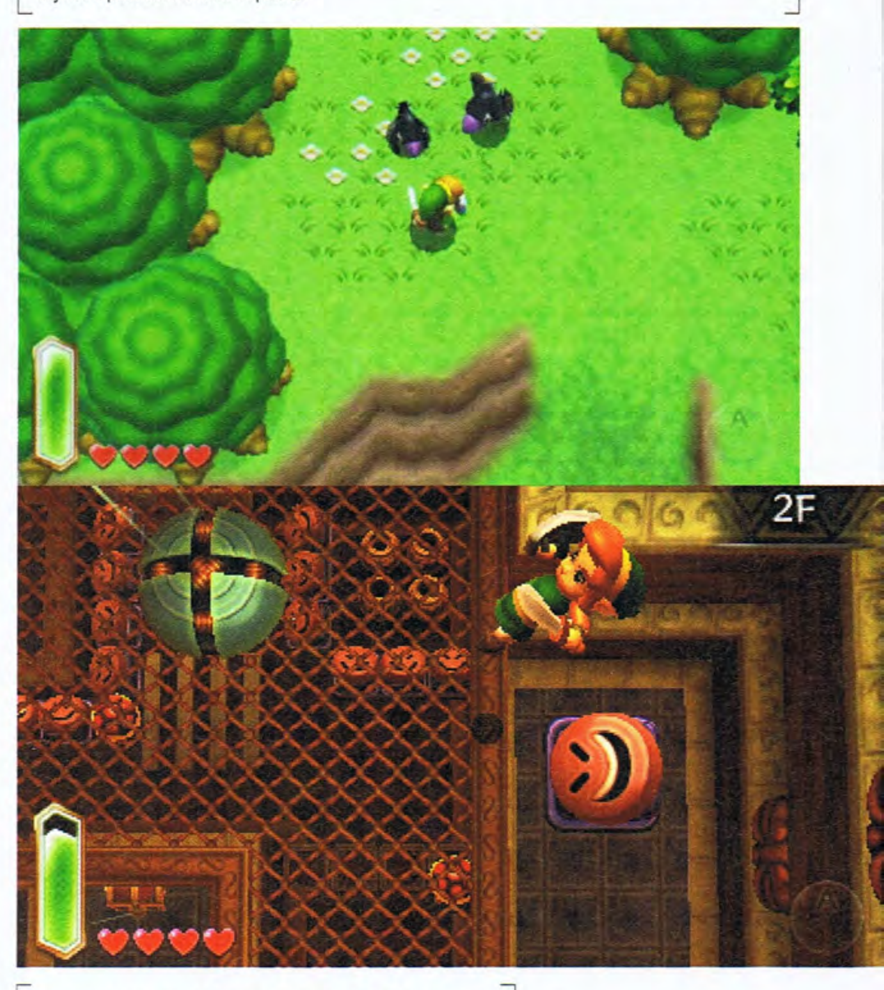
Otro aspecto que llama la atención es la dirección artística, que no se parece a la de ningún *Zelda* previo. Link sí recuerda al de otros tiempos, porque lleva el pelo a medio camino entre el castaño y el rubio, pero ya. No es una estética especialmente bonita, pero gana en movimiento. No me convence que hayan cogido el mundo de *A Link to the Past* y lo estén reciclando con otros gráficos e historia. Siento ser pesado, pero ese juego es un hito irrepetible, y que este Zelda use su mundo me incomoda muchísimo.

La mazmorra, en todo caso, estaba inspirada en la tercera de *ALTP*, pero era suficientemente diferente. Sus puzles recaían en el uso del martillo y los trampolines para ir subiendo las alturas de la torre. Y cuando resultaba imposible avanzar, había que usar el poder de hacerse dibujo para avanzar por el exterior del edificio y subir los niveles usando plataformas móviles. Esto es lo que mejor estaba y era original. El jefe final de la fase, sin embargo, era exactamente igual al de *A Link to the Past*, solo que es más fácil de matar.

Como solo he jugado a una fase, no puedo decir que el juego vaya a ser un reciclado directo del otro, pero caray, lo parece en muchos momentos y eso no me gusta un pelo. He tenido varias semanas para repasar una y otra vez mis impresiones sobre el juego y no estoy seguro de si me ha gustado más de lo que me ha hecho desconfiar. Los puzles estaban bien, el diseño no es tan malo y volver al control clásico se agradece. Confío en que será un buen *Zelda*, como terminan siéndolo todos; pero me da miedo que no esté ni un poquito a la altura de ese legado sobre el que se sustenta. Estamos hablando del mejor juego de la saga, así que espero que Nintendo no se lo tome a la ligera.

BRUNO LOUVIERS

Arriba: En la breve mazmorra que recorrí en al demo pude usar el arco, arma clásica donde las haya y que vuelve a hacer acto de aparición. Y poco más se sabe sobre qué otros artilugios usará Link. Por no saber, no sabemos ni qué justificación hay tras el poder de meterse en las paredes.



Izquierda: Las caritas que sirven de trampolín eran la clave de la mazmorra. El salto hacía que Link saliera de plano y entrara en juego el efecto 3D.

FIFA 14

CONCEPTO ■ El primer behemoth del fútbol hace acto de aparición temprano y dejando las cosas claras: quiere alcanzar la perfección mecánica a través de la imperfección del deportista

La perfecta simulación imperfecta

Ahora que nos hemos quedado sin final española en la Champions, EA ha puesto en marcha otra vez la maquinaria con su licencia más lucrativa (¿la única ya?). *FIFA* ha evolucionado muchísimo esta generación, y ha hecho un gran recorrido desde que naciera en el 93. *FIFA 14*, la entrega número 21, ha dado otro pasito hacia la simulación perfecta, que irónicamente tiene mucho que ver con la emoción de lo imperfecto. "Esto no va a hacerlo más difícil, sino más divertido" decía Nick Cannon, su productor ejecutivo.

FIFA 11 se alzó victorioso en el eterno derbi con *Pro Evolution Soccer*, con una buena mezcla de arcade y precisión en el control. Ahora, ese control va a evolucionar hacia algo más creíble y emocionante, imitando cómo se comportan los jugadores en función de calidad y de la dificultad de cada jugada. Todo gracias al nuevo motor, que esperemos esté listo para la nueva generación, si bien Channon omite el tema y habla del presente: "Intentamos hacer lo mejor cada año, no nos estamos quedando sin ideas. Cómo lo hagamos y cómo afecte a la mecánica es la clave. Estamos innovando en el Modo Carrera y mejorando el online, y aún hay mucho por hacer. Y todo lo que no podamos hacer este año estoy seguro que podremos hacerlo en el siguiente".

¿Qué podemos esperar de esta entrega? Además de la siempre necesaria modificación de plantillas, *FIFA 14* parece estar puliendo cada una de las facetas del *13*. ¿Será suficiente para derrocar este año al motor de nueva generación del *Pro Evolution Soccer*, el Fox Engine? Desgraciadamente, aún no sabemos nada sobre él, pero con algo de suerte pronto podremos comparar cuál de estos dos titantes tiene más posibilidades de salir victorioso.



EL DISPARO

■ COMO TODOS los años, las mecánicas se han retocado, aunque para los fans el mayor cambio estará dentro del área. "Las grandes mejoras se han hecho en los disparos, y es donde más lo notan los testers, porque son asombrosos", comenta Cannon. Al disparar, el motor es capaz de medir con precisión la posición, la fuerza y la calidad del jugador para dar como resultado un disparo perfecto si todo es correcto u horrible si algo falla. Ya no será tan fácil marcar bajo presión ni si el jugador se está cayendo.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Multi
Origen: Canada
Compañía: EA
Desarrollador: EA Canada
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1-Por confirmar

Perfil del desarrollador

EA Canadá se fundó en 1983, por lo que es uno de los estudios más longevos de la industria. Con más de 2.000 empleados, allí se trabaja no solo en las franquicias de EA Sports sino también en títulos como *Need For Speed* o *Skate*. Gracias a *FIFA 10*, el estudio dejó atrás una década mediocre y se coronó como uno de los más importantes.

Historial de lo obvio

FIFA 13 2012 [Multi]
FIFA 10 2009 [Multi]
FIFA 97 1996 [Multi]
FIFA International Soccer 1993 [Multi]

Apogeo

FIFA 11 hizo maravillas con el nuevo motor del juego, conservando un sólido núcleo arcade, pero dando al mundo un abanico de posibilidades que derrocó al anterior rey del fútbol.



JUGANDO A SER ENTRENADOR

PARA QUE los jugadores no puedan soltar el mando, *FIFA 14* va a mejorar todo lo posible los modos Manager y Ultimate. Más allá de los retoques estéticos, los jugadores ahora contarán con una red de fichajes global que permitirá buscar jugadores por los atributos que necesitamos en lugar de por su cantidad de puntos. Como todo entrenador sabe, las buenas cifras sobre el papel no siempre se traducen bien en el campo de juego.

TIKI-TAKA PARA TODOS

FIFA ESTÁ dirigido a muchísimos tipos de jugador, por lo que hubo bastantes quejas con la dificultad de *13*. EA quiere evitar exclusiones y tratará que todo el mundo se divierta: "Nuestro objetivo es hacer la experiencia más lúdica posible. Para algunos, esto solo será una nueva entrega anual, pero hemos incluido cinco nuevas dificultades para que se adapte a cualquiera. El objetivo de la simulación es hacerla tan realista como sea posible, pero sin olvidarnos de que debe ser divertida".



VISIONES DISTORSIONADAS

EL TEASER DE imagen real para *The Evil Within* revela la visión que tiene Shinji Mikami del futuro de los juegos de terror: visiones retorcidas vibrando entre la oscuridad, mujeres ahogándose en sangre y enemigos de miembros múltiples reptando por las paredes de un manicomio. Da perfectamente la medida de qué esperar del juego cuando sea lanzado en 2014 para Xbox 360, PlayStation 3, PC y las consolas de próxima generación. Apunta a un regreso al terror puro, con cuerpos envueltos en alambre de espino y antagonistas con prótesis demenciales, que evocan los horrores psicológicos de *Silent Hill 2* más aún que los de *Resident Evil*. Lo que está claro es que Mikami quiere llevar a los desprevenidos jugadores de vuelta a esa tenebrosa madriguera que la industria parece haber abandonado por completo.

■ Cuando entras en escena el manicomio está vacío. Los coches de policía se amontonan torpemente en el exterior. Una ominosa apertura que predice lo peor.

■ Tango Softworks ha creado algunos diseños de enemigos ciertamente aterradores. Este antagonista de múltiples extremidades es uno de los más grotescos.

■ La animación y movimientos de Sebastian cambian dependiendo de qué enemigos están cerca, lo que sin duda servirá para atemorizar al jugador de modos muy diversos, mientras el detective va desentrañando el caso.



Las balas rasgan la carne. La munición es escasa, por supuesto, pero no hay modo más efectivo de extirpar un cerebro de un cráneo.

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: Multi
Origen: Japan
Compañía: Bethesda Softworks
Desarrollador: Tango Gameworks
Lanzamiento: 2014
Jugadores: Por confirmar

Perfil del desarrollador

Fundado en 2010, Tango Gameworks es el hogar de Shinji Mikami, enigmático creador de la franquicia *Resident Evil*. Después de pasar por Grasshopper y Platinum Games dirigiendo títulos como *P.N. 03* o *Vanquish*, Mikami creó su propio estudio. Adquirido más tarde por Zenimax, Tango Gameworks se prepara actualmente para lanzar su debut: *The Evil Within*.



Historial

Vanquish **2010 [Multi]**
Resident Evil 4 **2005 [GC, PS2]**
P.N.03 **2003 [GC]**
Dino Crisis **1999 [PS1]**
Resident Evil **1996 [PS1]**

Apogeo

Deslizándote entre los muros de la tenebrosa Mansión Spencer, todo está tranquilo... hasta que un perro desfigurado atraviesa una ventana y te hace mojar los pantalones. A ti y a todos aquellos que se atrevieron a sumergirse en *Resident Evil*.

The Evil Within

CONCEPTO ■ El creador de *Resident Evil* vuelve al género que él mismo ayudó a definir con la nueva franquicia de terror *The Evil Within*.

El arquitecto del terror regresa

En algún momento del camino, a los jugadores dejó de interesarles el survival-horror. Y aunque los noventa cerraron con estupendas aportaciones a franquicias míticas, aterradoras e inolvidables, la última generación de consolas ha estado un poco más dubitativa con el tema. No hay más que ver la deriva de una franquicia de *Dead Space* que muchos creíamos la gran esperanza de salvación para el género.

Para Shinji Mikami, como para cualquiera que haya temblado con los primeros *Resident Evil* o con los míticos primeros desvaríos de esoterismo japo de *Silent Hill*, los últimos estertores del género no son suficientes. El creador de la propia serie *Resident Evil* quiere volver al horror más puro, y lo hace con un atrevido juego en tercera persona. Es el título de debut de su estudio, ubicado en Tokyo, Tango Gameworks, desde donde Mikami ha dejado claras sus intenciones: el género está atascado, y alguien tiene que traer el disolvente.

El gran problema (y Mikami tiene su parte de culpa: él dirigió el por otro lado soberbio *Resident Evil 4*) es que el componente de acción del *survival* ha acabado devorando el terror. Pero el equilibrio que tenía la cuarta entrega de la lucha contra Umbrella no se ha mantenido en horrores como las últimas iteraciones de *Silent Hill*, *Alone In The Dark* o la propia *Resident Evil*.

The Evil Within parece agarrar con firmeza un concepto muy sencillo: mostrar el horror puro. Los jugadores tomarán el control del detective Sebastian, encargado de investigar un homicidio múltiple en un manicomio. El hospital psiquiátrico servirá como epicentro del misterio y proporcionará una buena cantidad de pasillos tenebrosos por los que arrastrarse, y que sin duda serán el túnel de paso a una realidad mucho más inquietante.

El citado y sublime *Resident Evil 4* fue el último juego de Mikami dentro del género, y de él hereda *The Evil Within* su aproximación cinematográfica a la narrativa. La cámara se mantiene detrás de Sebastian, sobre su hombro, sin perder detalle de todo lo que éste ve. Y por supuesto, subraya el macabro tono que el diseño de monstruos y escenario aporta al título.

Los asépticos pasillos blancos del hospital contrastan de forma brutal con los secretos que rebosan sangre en sus profundidades. Es aquí donde buena parte del prólogo del juego tiene lugar, cuando Sebastian se despierta inmerso en un auténtico infierno, y su investigación da un giro decidido hacia lo sobrenatural.

Un fornido carnicero deambula por la zona, despedazando a los médicos y agentes de policía que se suponía que Sebastian tenía que encontrar. El Carnicero evoca al Nemesis de *Resident Evil 3*, pero con unos toques de *Silent Hill*. Es decir, que la única opción es salir por piernas de allí.

Si podemos estar seguros de que algún director vaya a estar decidido a imbuir horror en cada mínimo aspecto del diseño, ese es Mikami. Según Sebastian va topándose con retorcidas visiones de su propio mundo, va descubriendo que el exterior del manicomio también se ha transformado en un pueblo estilo *Twin Peaks* rebosante de muertos vivientes... o algo así. Da la impresión de que Mikami ha intentado diluir la línea entre el horror físico y el psicológico.

> "Shinji Mikami, el padre del survival horror, vuelve para dirigir The Evil Within"
> TANGO SOFTWORKS

El logo de *The Evil Within* muestra un cerebro enrollado en alambre de espino, con la médula espinal sustituida por lo que parece el exterior del manicomio. Recuerda al trabajo de diseño de *Cabin In The Woods*, la inteligentísima película de Joss Whedon que agarraba tópicos del cine de terror y bailaba con ellos para disparar una experiencia cerebral y reflexiva al fan. Solo podemos suponer si Mikami tendrá o no las mismas intenciones, pero lo cierto es que, en su frialdad, la película de Whedon es también una de las experiencias genuinamente terroríficas más interesantes de los últimos tiempos.

Hasta que no lo probemos no sabremos si Mikami ha tenido éxito en su orientación y tono. Pero los escasos adelantos que estamos pudiendo disfrutar hasta ahora parecen dejar claro que, como mínimo, está poniendo toda la carne en el asador...

Abajo: Por difícil que sea creerlo, esto es una buena representación de cómo funciona el multijugador de *Company Of Heroes 2*. Luce frenético, pero hay más organización de la que se entrevé. Derecha: El humo de las explosiones y de las granadas entorpecerá la visión gracias a la característica TrueView. Si eres un poco hábil, podrás usar esto en tu propio beneficio para tender emboscadas.



(NO) PUEDO VERTE

SERÍA UN DESCUIDO por nuestra parte ignorar la nueva característica TrueView que acompaña a *Company Of Heroes 2*. Modificar la línea de visión con la que conviven todos los RTS es algo que no se puede tomar a la ligera, pero nos complace ver cómo funciona. Cualquier cosa más alta que nuestras unidades bloqueaba su visión, algo aplicable al enemigo también. Esto significa que es factible tender emboscadas midiendo lo que ve y lo que no el enemigo. Es posible acercarse a los enemigos más que nunca e iniciar un combate a muy poca distancia. Unamos esto a el terreno se puede destruir y el resultado será un nuevo nivel de profundidad nunca visto en el género y que modifica cómo se maneja a las tropas.





Arriba: Los tanques, obviamente, juegan una gran baza en un título sobre la Segunda Guerra Mundial, pero con suerte no se abusará de ellos. Derecha: Hay que estar pendiente de mantener la temperatura de las unidades.



Company Of Heroes 2

CONCEPTO ■ La misma jugabilidad de siempre de los *Company Of Heroes*, pero ahora peleando contra los elementos. Nieve hasta las trancas, hielo quebradizo y ventiscas influirán en la batalla.

En la Rusia Soviética, tú atropellas a los tanques

Relic Entertainment puede haber cambiado de manos entre THQ y Sega, pero eso no va a modificar su visión de los RTS. *Company Of Heroes 2* sigue adelante, y estamos encantados tras nuestra reciente prueba de contacto con el multijugador. La razón: al igual que con la primera parte, Relic tiene un trasfondo que se deja notar y que mejora siempre con muy poco que se le añada o pula. Esta secuela va a ser, simplemente, soberbia.

La gran novedad es la nieve. Aunque sus efectos estarán más programados en el modo campaña, cómo afecta al modo multijugador es algo mucho más complejo de lo que parece. La conquista y mantenimiento de los puntos de recursos, por ejemplo, sigue siendo una clave del multi, pero hacer tal cosa con temperaturas bajo cero no es nada fácil.

Las unidades pueden hacer fuegos, claro, pero esto descubre su posición. Para mantener su temperatura, lo mejor es construir un edificio. Como cabe esperar, eso no siempre es fácil o posible, pero sin duda añade un componente diferenciador para los acostumbrados a *Company Of Heroes* y su multijugador

/// El agua helada juega también un papel importante en las tácticas del multijugador, pues hay que decidirse por lanzar ataques rápidos y arriesgados a través de aguas quebradizas o elegir rutas más seguras pero más largas de recorrer. La idea de perder un batallón completo en un lago que se abre a sus pies no es nada agradable, pero se puede forzar al enemigo a hacer eso mismo.

Aunque no vimos ninguna de estas posibilidades en nuestro tiempo con el juego, es algo que posiblemente dé mucho de sí. El juego no se corta un pelo a la hora de explotar el entorno de diferentes formas, por lo que comprender el mapa mientras se recorre va a ser una clave estratégica.

Hablando de estrategias, hay mucho que contar sobre el balance de unidades en el juego. A medida que recorríamos las diferentes estructuras con los tipos de unidades, parecía como si nuestros enemigos pudieran siempre contrarrestar cualquier ataque. Muchos estarán tentados de hacer batallones muy equilibrados, con infantería, vehículos pesados y tropas anti-tanque y, si esto se hace de vez en cuando, puede ser la mejor táctica. Sin embargo, un batalla multijugador puede ser breve, y perder el tiempo creando unidades innecesarias lleva a perder la batalla.

Los tanques son imprescindibles, y si empiezas construyendo el edificio que los crea, también tendrás acceso a los lanzallamas, perfectos contra la infantería ligera, así como a vehículos medios y ligeros. Esta forma de jugar parece algo injusta frente a aquellos que prefieren optar por la flexibilidad del soldado a pie, y es una pena que muchos otros edificios vayan a ser obviados. Es algo palpable cuando te molestas en mejorar ciertas unidades, como los Shock Troopers, pues terminan siendo tan caros como muchos tanques.

El combustible es un bien escaso, por supuesto, y se le ha dado una importancia que por momentos podría llegar a romper la longevidad de *Company Of Heroes 2*.

> "Queríamos añadir algo más de ese elemento que tanto gusta a nuestros jugadores"
> QUINN DUFFY RELIC ENTERTAINMENT

De hecho, algunos mapas estaban más pensados para el combate con vehículos que otros, y probablemente veamos mayor variedad de ellos en el futuro. En cualquier caso, son todo cosas que se pueden modificar con facilidad una vez se termine el juego. Para cuando Relic lance el juego el mes que viene, podríamos estar jugando fácilmente a algo muy diferente. No es posible evaluar la profundidad de semejante juego cuando te enfrentas a un grupo de beta testers que se las saben todas.

Con todo esto, *Company Of Heroes 2* ya nos ha dado algunas de las batallas más intensas del género, algo impresionante si tenemos en cuenta que se lanza el mismo año que *StarCraft 2: Heart Of The Swarm*. Si todo marcha bien, tendremos juego para rato y, seguro, otra secuela más.



INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC
Origen: EEUU
Compañía: Sega
Desarrollador: Relic Entertainment
Lanzamiento: 25 de junio de 2013
Jugadores: 1-8

Perfil del desarrollador

Tras haber creado *Homeworld*, *Warhammer 40,000: Dawn Of War* y *Company Of Heroes*, Relic Entertainment puede ser considerado uno de los reyes del género de la estrategia. Ahora que THQ ha quebrado y que Sega los ha adquirido (una de las pocas compañías que apuestan por el género) su futuro es aún más prometedor.

Historial

Warhammer 40,000: Space Marine **2011 [PC, PS3, Xbox 360]**

Warhammer 40,000: Dawn Of War II **2009 [PC]**

Company Of Heroes **2006 [PC]**

Homeworld 2 **2006 [PC]**

Apogeo

Con sus últimos dos juegos, *Dawn Of War 2* y *Company Of Heroes*, muchos peceros no albergan duda alguna: Relic Entertainment es el estudio con los mejores y más variados RTS del mercado.

Arriba: Aunque no se ha dicho aún nada sobre el modelo de negocio, todos creemos que se lanzará como un free-to-play para no despeñarse.

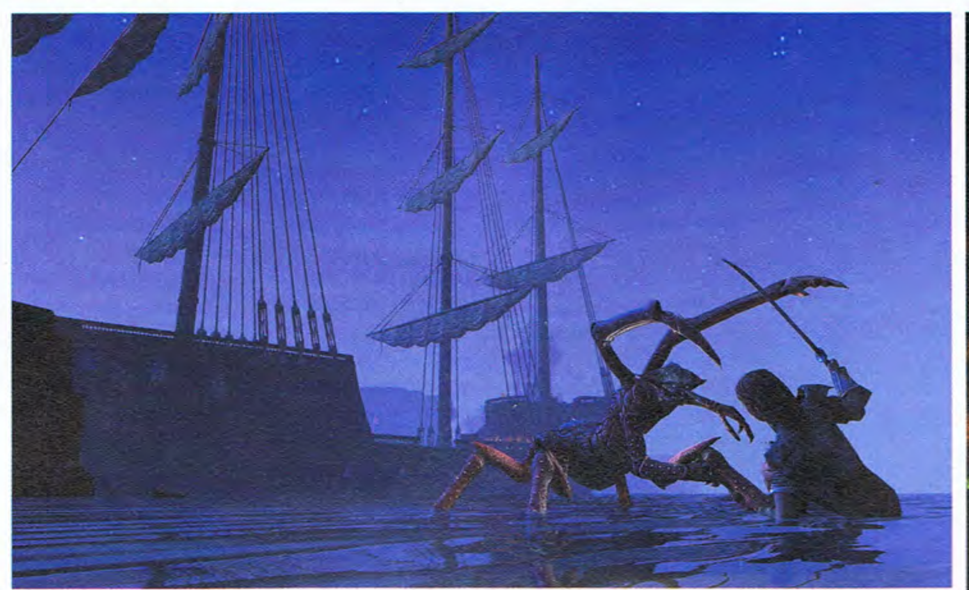




SE BUSCA: IDENTIDAD

TODO EL MUNDO estaba preocupado de que *ESO* no fuera a garantizar una auténtica experiencia *Elder Scrolls*, pero ZeniMax ha trabajado en un modo en primera persona que recuerda ya más a *Skyrim* y *Oblivion*. "Estamos muy emocionados de estar trabajando en ello. Y sin duda añade una mayor inmersión al juego. Ahora bien, ésta también se paga con menos control sobre el terreno. Estamos haciendo todo lo posible para que ambos estilos se combinen bien y para potenciar el control sobre lo que nos rodea. Creemos que los jugadores irán cambiando entre una vista y otra dependiendo de la situación".

Arriba: ZeniMax se ha desecho de las tiradas de dados camufladas en el género. En su lugar, va a implementar un sistema más propio de juegos de acción. Derecha: Elder Scrolls Online contará con tres grandes áreas por explorar, algo que en total podría llevar a las 300 horas a los enfermos dispuestos a descubrir todas las localizaciones.





The Elder Scrolls Online

CONCEPTO ■ Ahora que *Elder Scrolls* se pasa a lo online, hemos hablado con el director creativo de ZeniMax, Paul Sage, sobre qué podemos esperar del juego.

Bethesda sube los manuscritos del abuelo a la nube

Los MMO con presupuestos masivos están muriendo. El mayor ejemplo es *Star Wars: The Old Republic*, que el año pasado dejó claro que lanzar y mantener un MMO, no importa si es una nueva franquicia o la saga más famosa del mundo, es un riesgo. Por eso nos sorprende que ZeniMax apoye tan a ciegas *The Elder Scrolls Online*.

Se ha dicho mucho sobre *ESO* en las últimas semanas a medida que se iniciaba la beta privada y los medios la probábamos. Aunque el recibimiento inicial no ha sido del todo malo, lo que nos llama más la atención es sobre lo que la empresa no está hablando. Como todo jugador de MMO que se precie, lo que sucede una vez la barra de experiencia se para es lo que realmente hace perdurar al juego. La importancia del contenido para la fase final no puede despreciarse. Juegos fuertes como *Star Trek Online* fueron abandonados rápidamente por culpa de esto mientras que *World Of Warcraft* sigue peleando y lanzando parches y misiones constantemente. "Hemos dividido nuestros grupos de veteranos en seis grupos", comienza a decir Paul Sage, director creativo de ZeniMax, para explicar su estrategia con jugadores de más nivel. "Habrá una gran cantidad de contenido para los jugadores que lleguen al tope de nivel."

En *ESO*, se empieza eligiendo alineación: Altos Elfos, Elfos del Bosque y Khajit forman el Dominio Aldmeri, mientras que La Alianza de Daggerfall se compone de Bretones, Orcos y Guardias Rojos y El Pacto de Ebonheart, de Nórdicos, Elfos Oscuros y Argonianos. Al haber tres facciones, el juego se diferenciará de otros por tener tres grandes territorios, tres historias diferentes y misiones únicas. Dependiendo de la alianza escogida se determinará con quién puedes hablar e interactuar durante la historia hasta el nivel 50. Una vez se alcanza esa cuota, las zonas de las facciones enemigos estarán abiertas y tendrán *loot* especial. Y una vez se haya superado la segunda zona, se puede acceder a la tercera. Con cada zona desbloqueada se abren también nuevas posibilidades de diálogo y de hacer misiones. No cabe duda de que el *lore* de la saga ha sido respetado y afianzado con este juego. Y si se confirman las 120 horas de contenido por área, este podría ser el mayor Elder Scrolls hasta la fecha.

ZeniMax es consciente de la gigantesca cantidad de tiempo que el jugador medio se unirá a *ESO* para experimentar el mundo de *Elder Scrolls* con sus amigos, y el juego está preparado para ello. "Nuestro pequeño grupo de PvE gira en torno a las *Master Level Dungeons*", comenta Sage, que también apunta cómo cada una de las 16 zonas en las que se dividen tendrán partes para cuatro jugadores. Será posible volver a estas zonas con el nivel máximo y comprobar el incremento de dificultad y de la calidad de los botines. Para los pequeños grupos de amigos, esto probablemente sea la parte fundamental del juego, permitiendo a los grupos mezclar clases, árboles de desarrollo y tipos de armas para explorar las 30 mazmorras del juego.

> "Si se confirman las 120 horas de contenido por área, este podría ser el mayor Elder Scrolls hasta la fecha"

Para algunos, la experiencia de los MMO radica en las *raids*. Sin embargo, Sage no podía hablar sobre los intrincados aspectos de la Zona de Aventureros. Se trata de una zona donde grandes grupos de jugadores pueden moverse por Cyrodiil y activar batallas a gran escala. Efectivamente, son parecidos a los *world bosses* de *The Old Republic* y *World Of Warcraft*, aunque en *The Elder Scrolls Online* el énfasis está puesto en la acción directa, por lo que no sabemos qué tal funcionarán las batallas masivas y tácticas más allá del grupo de cuatro personajes.

El último pilar que sustenta la fase avanzada de *Elder Scrolls Online* es quizá la mejor. El modo PvP de *The Elder Scrolls*, apodado Guerra de Alianzas, es una zona de guerra con 200 jugadores que incorporan todos los aspectos jugables de *ESO*. "La Guerra de Alianzas es otra forma de experimentar el juego. Es posible participar en una guerra a gran escala contra otros jugadores", dice Sage. "Habrá recompensas para los mejores jugadores y gremios".

"Los jugadores solitarios pueden hacer sus misiones y cazar a otra gente, y los grupos pequeños pueden conquistar granjas o cazar gente, pero lo especial son los objetivos para grupos grandes. Estos podrán tomar fortalezas, defenderlas y fabricar artefactos. Los jugadores tendrán gran cantidad de herramientas para ello, como catapultas y arietes. Esto es lo que hará que el juego se disfrute de principio a fin y durante las fases más avanzadas". No suena del todo mal.

Elder Scrolls Online aún está a mil millas de lanzarse, pero a medida que avanzamos por su limitada fase beta, vamos viendo ciertas trazas de originalidad y buen hacer. ZeniMax parece haber escogido bien sus cartas, pero todos los ojos están puestos en ellos y juzgarán con severidad cualquier error que lastre su gran apuesta.



INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC
Origen: EEUU
Publisher: Zenimax
Developer: Bethesda
Lanzamiento: 2013
Players: MMO

Perfil del desarrollador

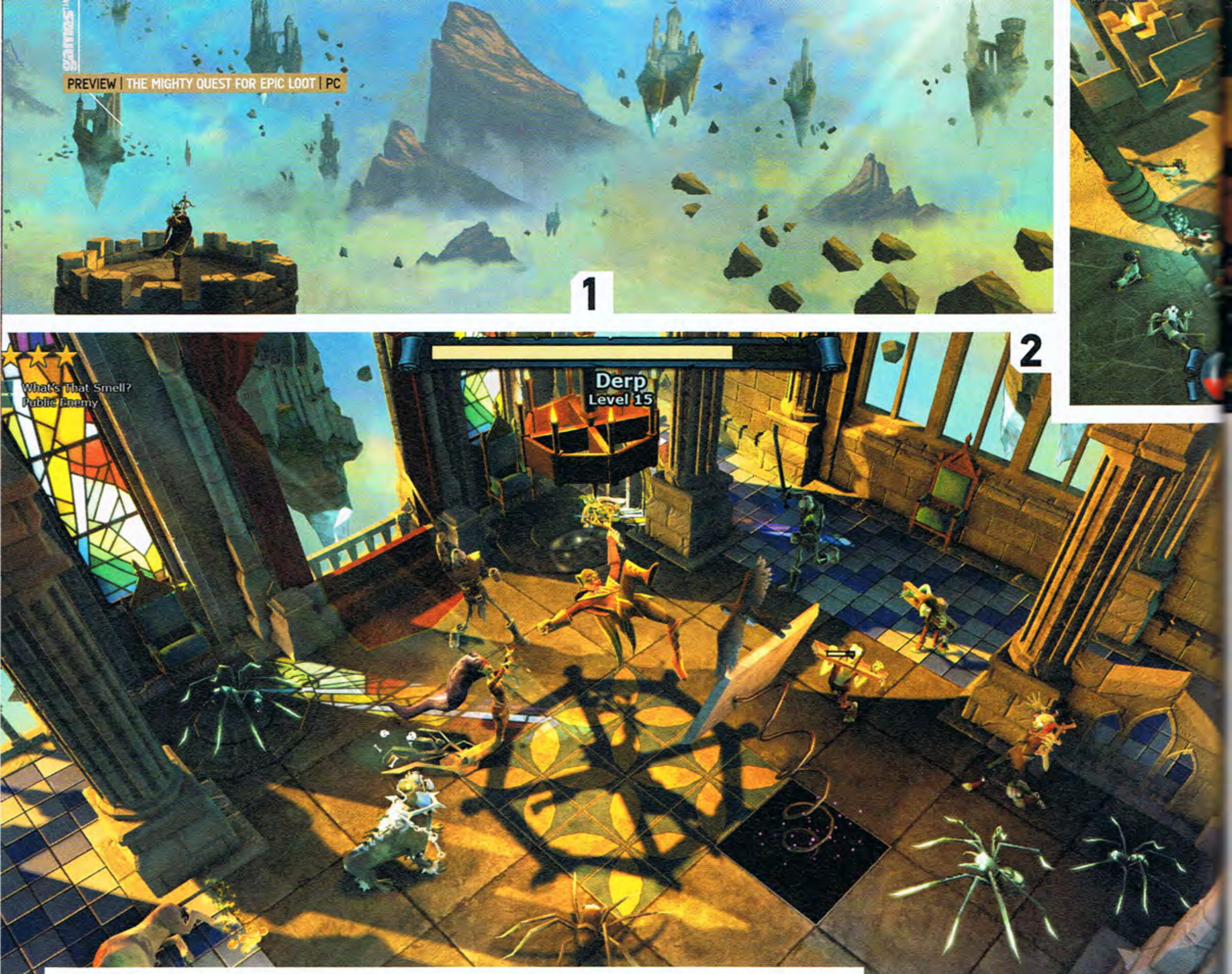
Tras el exitazo de *Skyrim*, que devolvió a muchos la fe perdida con *Oblivion*, Bethesda lanza una nueva entrega que nadie esperaba, y que por ahora pocos han recibido con los brazos abiertos

Historial

The Elder Scrolls V Skyrim **2011 [Multi]**
Fallout 3 **2008 [Multi]**
The Elder Scrolls IV Oblivion **2007 [Multi]**
The Elder Scrolls III Morrowind **2003 [Multi]**

Apogeo

A día de hoy, muchos seguimos lloriqueando y pidiendo que vuelvan a hacer un juego tan variado e impresionante como *Morrowind*, pero no hay manera.



The Mighty Quest For Epic Loot

CONCEPTO ■ Este hack and slash gratuito con toques de tower defense te insta a construir un castillo flotante y pelear contra los de otras gentes para conseguir oro y mejorar el tuyo. Tela marinera.

Cinco cosas que hay que saber para conquistar el reino de Opulencia

El primer juego free-to-play de Ubisoft pretende lanzar a los jugadores en el mundo de Opulencia, un reino mágico que opera sobre una economía de *looteo* y donde todos los habitantes están continuamente atacando bastiones enemigos para conseguir recursos que invertir en sus propios castillos. Esta combinación de hack and slash a lo *Diablo* con toques de construcción a lo *Dungeon Keeper* consiguen una experiencia interesante, especialmente cuando, gracias a que su pilar básico es el multijugador asíncrono y el defender fortalezas, los castillos que estás atacando a diario siempre son de tus amigos.

Nuestra sesión de preview fue la monda, pero nos dejó un regusto amargo, porque no hay nada más que hacer que eso. Tras dos horas jugando, estábamos combatiendo los mismos enemigos en los excesivamente parecidos castillos del mundo. Quizás la experiencia mejore una vez estén metidos en el ajo nuestros amigos. En todo caso, esto es lo más importante que hemos aprendido sobre el juego.

INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: PC
Origen: Canada
Compañía: Ubisoft
Desarrollador: Ubisoft
Lanzamiento: Pendiente
Jugadores: MMO

Perfil del desarollador

Ubisoft Montreal es, hasta ahora, conocido principalmente por la saga *Assassin's Creed* pero es un estudio enorme encargado también de *Tom Clancy's Rainbow Six, Splinter Cell, Prince Of Persia* y *Far Cry. TMQFEL* es su primer juego free-to-play hasta la fecha.

Historial

Assassin's Creed III
2012 [Multi]
Far Cry 3
2012 [Multi]
Assassin's Creed Revelations
2011 [Multi]

Apogeo

Prince Of Persia: The Sands Of Time sigue siendo una obra maestra de diseño de puzles y escenarios, y una forma estupenda de actualizar una franquicia sin traicionar por completo su espíritu.

1 CONSTRUYE UN FUERTE

LO PRIMERO que hay que hacer es construirse un castillo para que los héroes enemigos pongan a prueba su suerte. Es un proceso muy directo, con zonas de combates separadas y limitadas por la cantidad de recursos que puedas darle a cada una. Aunque se puede cambiar la forma de la mazmorra para confundir a los enemigos con callejonas sin salida y demás, gran parte del proceso de construcción reside en colocar bien las originales trampas: ruedas gigantes de hámster o bombas de pegamento que inmovilizan a los enemigos mientras las bestias se ceban con ellos.





> "Ver una repetición es una experiencia reconfortante porque te da la oportunidad de ver qué cosas haces bien y cuáles mejorar"
> MATT ZAGURAK GUIONISTA

2 LLÉNALO HASTA LOS TOPES DE MONSTRUOS

LOS MONSTRUOS de *TMQFEL* van desde perros grandes con malas pulas a escudos automáticos pasando por esqueletos con complejo de Lego que forman elefantes gigantes. Están muy bien diseñados y permiten gran variedad de defensas. Construir el castillo más despiadado es el objetivo, así que es necesario probar varias combinaciones de bestias para prevalecer. Los brutos pueden proteger a los magos y los arietes empujan a los héroes a las trampas. Tiene un toque estratégico genial.

3 ESCOGE UN HÉROE

PUDIMOS PROBAR las clase de Caballero y Arquero (también hay un Mago), y funcionan como cabía esperar. La armadura pesada del caballero permite aguantar más daño mientras que el arquero puede mantener a raya a los enemigos sin acercarse mucho. Quizá éste era el menos divertido de los dos. Cada cuenta tendrá acceso a los tres héroes, que suben de nivel conquistando los castillos enemigos Cada clase tendrá quince habilidades diferentes para comprar con oro del juego y se les pueden equipar hasta cinco objetos a la vez.

4 A POR LA PASTA

LA MAYOR parte del tiempo se va en atacar castillos enemigos. Si llegas al final sin un rasguño, se te concede experiencia y mucho oro. La jugabilidad es bastante sólida, aunque algo repetitiva, pero esperamos que la gran cantidad de castillos diseñados por jugadores procuren variedad. El inteligente sistema de clasificación, que premia dar evaluaciones a los niveles, también sirve como filtro de tu gusto. Tanto si sobrevives como si la palmas en todos lados, tu rival obtiene un vídeo con la repetición, para su regocijo o su vergüenza.

5 RECUPERA LA INVERSIÓN

COMO *TMQFEL* es gratis, es posible subir de nivel en el campo de batalla o pagando pasta de verdad por gemas que se pueden canjear por equipo o por monstruos. Tu habilidad para usar ítems está limitada por tu nivel, por lo que atacar tu cuenta del banco sirve para lo mismo que atacar castillos, pero esperamos que no haya un gran desequilibrio. También es posible cambiar el aspecto de tu castillo previo pago, puesto que muchos de los objetos son solo accesibles con gemas.





Con más de cien personajes jugables, los fans del extenso catálogo de Marvel deberían tener mandanga suficiente... Pero eh, el estudio aún acepta sugerencias por Internet. ¡A los foros! ¡Pide a Tigra de nuestra parte! ¡O a Pájaro Burlón!

La Nueva York del juego tiene un aspecto francamente inspirador, sobre todo teniendo en cuenta que podrás husmear en ella del modo que quieras, visitando sitios como el edificio Baxter, la Torre Stack o la mansión de los Vengadores.

Lego Marvel Super Heroes

CONCEPTO ■ TT Games aplica su ya popular magia al universo Marvel después de una estupenda serie de éxitos con el catálogo de DC y Warner Bros.

Lego Marvel Superheroes ha sido revelado, y hablamos con uno de los constructores de esta Nueva York de Lego pieza a pieza.

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: Multi
Origen: Reino Unido
Compañía: Warner Bros.
Desarrollador: TT Games
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1-2

Perfil

Traveller's Tales fue fundada en 1989 por Jon Burton, y alcanzó una fama considerable adaptando franquicias de otros medios a los videojuegos. Después de fusionarse con la productora Giant Interactive, el estudio pasó a ser TT Games y a desarrollar los populares juegos de *Lego*.

Historial

Lego City Undercover **2013 [Wii U]**
Lego Batman 2: DC Super Heroes **2012 [Multi]**
Lego Harry Potter: Años 1-4 **2010 [Multi]**
Lego Indiana Jones: The Original Adventures **2008 [Multi]**
Lego Star Wars: The Complete Saga **2007 [Multi]**

Apogeo

Lego Star Wars mostró al mundo las posibilidades de la versión digital de Lego en 2005.

TT Games ha desvelado su última aportación al panorama de los sandbox de Lego con *Lego Marvel Super Heroes*, un título que intenta abarcar algo tan inmenso como todo el universo Marvel. Después de la reentrada de Estela Plateada en la atmósfera terrestre, héroes y villanos inician la búsqueda de ladrillos cósmicos para reconstruir su tabla. Hablamos con el productor del juego Phil Ring acerca de qué podemos esperar del proyecto más ambicioso hasta la fecha de TT Games.

Los juegos de Lego suelen tener una narrativa muy concisa, pero *Lego Marvel Super Heroes* intenta abarcar todo el Universo Marvel. ¿Por qué no centrarse solo en un rincón o grupo del mismo?

Cuando empezamos con el juego, sabíamos que no íbamos a hacer un juego de los Vengadores. Queríamos que fuera Lego Marvel, que hubiera más personajes, más familias, que entraran todos los habitantes de ese universo en el juego. Que fuera una experiencia genuinamente Marvel.

Estáis desarrollándolo a partir de una historia original, pero... ¿os habéis inspirado en algún comic o película previo al juego?

Tuvimos que hacer una selección de qué queríamos incluir en el juego. Si hay algo que nos gustaba para incluirlo, pues preguntábamos a Marvel. Ha sido fantástico trabajar con ellos. Hemos tenido el lujo de poder sentarnos tranquilamente y escoger qué queríamos incluir. No hemos vinculado nada a ninguna época concreta de Marvel; simplemente, nos hemos relajado, hemos juntado a todos estos personajes y hemos generado la diversión más loca posible.

> "Si eres fan de Spider-Man, los Vengadores, los Cuatro Fantásticos, X-Men o los Guardianes de la Galaxia, este juego es para ti"
>
> **TQ JEFFERSON** VICE PRESIDENTE DE MARVEL ENTERTAINMENT

¿Qué os ha resultado más excitante de tener semejante plantel de personajes para emplearlos en el mundo de Lego?

Hemos podido unir a héroes (y villanos) que nunca antes habían estado juntos. Ha sido tremendo usar el catálogo de creaciones de Marvel, hay más de cien personajes jugables en el juego y por raro que parezca, no hemos incluido demasiadas variaciones en los uniformes. Así que al hablar de cien personajes hablamos de una variedad auténtica. Se trata de que tienes a Iron Man y a Spider-Man, personajes distintos, no seis variaciones de lo mismo.

Se dice que el hub de *Lego Marvel Super Heroes* podría ser el más extenso hasta ahora. ¿Podrías explicarnos cómo se interactuará con la ciudad de Nueva York?

El hub no es solo Nueva York; no es Lego New York; es Lego Marvel New York, es todo lo anterior combinado. Puedes ir a la Estatua de la Libertad y habrá una versión Lego de la Estatua de la Libertad, pero también habrá escenarios Marvel... zonas reales de Nueva York modificadas para adaptarse a la ficción Marvel.

Puede haber zonas relacionadas con X-Men, con Thor o con cualquiera de los demás personajes o grupos de la editorial. Queríamos hacer una Nueva York que fuera percibida como algo realmente grande, como una especie de patio de recreo temático de Marvel realmente expansivo. También tenemos cosas como el Helitransporte de S.H.I.E.L.D (tu base de operaciones, que flota constantemente sobre la ciudad), y con el que podrás descender con libertad sobre la urbe.

Estos escenarios de Marvel son mininiveles por sí mismos, donde no solo entrará en juego el humor típico de los juegos de Lego, sino también los elementos que la gente reconoce perfectamente de los comics. El jugador se encontrará con cosas con las que podrá decir 'Oh, sé de dónde sale eso, lo han pillado de esta serie o de este tebeo.' Lo bueno para nosotros es que la variedad en Marvel de personajes y grupos, así como de escenarios, es tan grande que cada persona podrá tener una experiencia prácticamente única.

¿Es aún emocionante convertir franquicias ajenas al lenguaje *Lego*? ¿Qué ha aportado Marvel a la serie en ese sentido?

Con cada nueva entrega de los juegos de *Lego* hemos intentado sumar detalles nuevos y cosas que sorprendieran a la gente. ¿Qué aporta Marvel que sea distinto a todo lo que ya hemos hecho? Así es como lo enfocamos. Siempre estamos intentando experimentar, y ver hacia dónde podemos ir, también desde el punto de vista del hardware y la tecnología.



Lego Marvel Super Heroes es, posiblemente, el juego visualmente más espectacular que ha salido de las oficinas de TT Games. Es difícil de creer, pero en teoría saldrá exclusivamente en sistemas de la actual generación.

CON AMIGOS, MEJOR

Después de *Lego City Undercover*, nos preocupaba el futuro de la pantalla partida en los juegos de *Lego*, pero Phil Ring nos ha asegurado que volverá. "Tenemos pantalla partida para dos jugadores, y vamos a mejorar la cámara todo lo que podamos. Hay niveles en los que la pantalla partida será dinámica, con lo que los jugadores podrán correr en direcciones distintas y luego volver a juntarse. Y por supuesto habrá distintas opciones de configuración de la pantalla" ¿Quiere decir que ya estamos en disposición de ver el cooperativo para cuatro? "Con cada proyecto discutimos este tema. Solo lo incluiríamos si realmente sumara un valor nuevo al juego. Cuando lo añadamos, que sea por las razones correctas".





Abajo: Toquetear a Luigi en la pantalla táctil mientras se está en sus sueños sirve para resolver los puzlecitos sencillos y para transformar las secciones de plataformas. También es posible fastidiarle sin más.

EL PODER DE LA MENTE

LUIGI, ESE personaje. Nintendo está promocionando al hermano de Mario como si no hubiera mañana. Es el año de Luigi, ya lo hemos dicho alguna vez. Además de darle medio nombre al juego, Luigi tiene otro papel importante: su cabecita sirve como portal al mundo de los sueños, donde él manda. Mario atravesará pantallas de plataformeo y combate con una manifestación mística de Luigi capaz de lanzar ataques especiales: puede convertirse en una bola de Katamari o multiplicarse para hacer ataques combinados con Mario. A su vez, puede adquirir formas del escenario para resolver puzles y transformar las plataformas a su gusto. A tope con Luigi.





Arriba: Los saltos a los mundos de sueño están en todas partes, y no siempre ligados a la historia principal. Podrán abrirse para conseguir objetos y mejoras de los hermanos.







Abajo: El combate por turnos con pulsaciones de botones para hacer más daño es un sello indiscutible de la saga y sigue mejorando con cada entrega. Lo mejor idea que ha parido Nintendo en años.

Mario & Luigi: Dream Team Bros.

CONCEPTO Tras tres juegos sobresalientes para DS, los hermanos Mario dan el salto a 3DS con su saga de rol y recordando mucho a *Mario RPG*.

El juego de rol donde el bigote es una estadística del personaje

Nintendo, ya sabemos, no es muy dada a crear nuevos personajes ni franquicias. Para qué, si cualquier cosa llamada "Mario" vende y gusta por igual. Eso no quita que puedan hacer juegos buenos, ojo. La saga *Mario & Luigi* sería el ejemplo perfecto de cómo no sacar los pies del tiesto y de reciclar una fórmula entretenida introduciendo los cambios justos. Que es igual, pero no, pero sí.

El juego comienza con el enésimo rapto de Peach, esta vez en la Isla de los Modoros (nombre provisional pero que espero que no cambien) a manos de no se qué misterioso enemigo (me imagino que uno con concha de pinchos y que lanza fuego) que es capaz de viajar a través del espacio de los sueños. ¿Los sueños de quién? De Luigi, que al parecer no tiene la cabeza hueca sino llena de mundos oníricos con plataformas, enemigos y puzles que hay que resolver para ayudar a los habitantes de la isla.

Nuestra demo, sin embargo, empezaba *in media res*, con los fontaneros buscando modorros (bendito nombre, de verdad) atrapados en sueños y para poder avanzar a un sitio sin revelar. Para liberarlos, era necesario encontrar una almohada mágica en la que solo Luigi puede acostarse y acceder al plano de los sueños. Éstos son pequeñas mazmorras en dos dimensiones en las que predominan la plataformas y donde Mario avanza solo. Luigi, pese a estar durmiendo la mona, tiene un subsconsciente muy activo que se manifiesta en sus propios sueños para echar una mano a su hermano. Lo hará solo en determinadas zonas, ya sea para usar su bigote como trampolín o para soplar y mover objetos entre los diferentes planos de la pantalla, donde el efecto 3D luce muy bien. Todo este ajetreo se lleva a cabo desde la pantalla táctil, donde la cara de Luigi estará presente todo el rato para que le incordiemos y alteremos en consecuencia sus sueños.

Estas secciones terminan cuando se encuentra y rompe una bola mística donde estaba atrapado el modorro de turno, que en agradecimiento ayuda a los hermanos a avanzar por las mazmorras del mundo real. Éstas que suceden en planos de 45 grados y que recuerdan ya más a la jugabilidad típica de la serie. Con "jugabilidad típica" me refiero a moverse libremente por escenarios relativamente amplios, hacer uso de martillos y otros objetos para activar interruptores y resolver pequeños puzles, usar las habilidades de los hermanos para avanzar entre zonas alejadas o, por supuesto, romper bloques a cabezazos.

La otra gran parte del juego, el combate, no ha cambiado demasiado, pero sigue siendo diferente a cualquier juego de rol del momento. En el mundo real no es tan impresionante, aunque hay ligeras variaciones (el ritmo del martillo, sin ir más lejos). Donde se notan de verdad los cambios es en el plano onírico. Allí Luigi abandona los combates y deja a Mario bastante expuesto a los enemigos, que son más numerosos. Sin embargo, cada ataque del fontanero se corresponde, según la eficacia con la que se ha aplicado, con otro de Luigi, que puede atacar a varios objetivos. También hay habilidades únicas, como la bola de Luigi o el ataque de remolino gigante.

Esta alternancia constante entre mundo real y de los sueños me parece realmente interesante y funciona bastante bien. Solo espero que no rompa demasiado el ritmo del juego y que la auténtica chicha del mismo, el combate, se vea reforzado otro poquito más. Con ello será un juego a tener en cuenta.

BRUNO LOUVIERS



INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: 3DS
Origen: Japón
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Nintendo
Lanzamiento: 12 de julio
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Los *Mario & Luigi* son juegos fundamentales para entender a los dos personajes más carismáticos dentro de Nintendo. Las actuaciones de Mario y Luigi, sin hablar siquiera, son un ejercicio de maestría de Nintendo. Y su jugabilidad, que se mantiene fuerte tras cuatro juegos, debería ser imitada por muchos.

Historial

Mario & Luigi: Partners in Time **2005 [DS]**

Mario & Luigi Superstar Saga **2003 [GBA]**

Mario RPG **1996 [SNES]**

Apogeo

Aunque *Paper Mario* es un acercamiento al rol, su evolución hacia algo más sencillo ha alzado aún más a *Mario & Luigi*, que suman humor, combate por turnos y plataformeo como nadie podría haberse imaginado.





NUEVA BATALLA

DICE HA MOSTRADO AL MUNDO SU VISIÓN DEL NUEVO BATTLEFIELD. ¿ESTARÁ EL MODO PARA UN JUGADOR A LA ALTURA DEL MULTIJUGADOR? HEMOS HABLADO CON EL EQUIPO PARA RESOLVER NUESTRAS DUDAS

★ La saga *Battlefield* ha sido siempre sinónimo de multijugador, ya lo decíamos en nuestra preview del número pasado. Sin embargo, esta vez la gente de DICE ha puesto más recursos para poder desarrollar campañas mejores. *Battlefield 3* prometía ser un duro contrincante de *Call Of Duty* gracias a esa suma de historia y multijugador, pero su campaña terminó siendo una de las más prescindibles del año.

Así, muchos esperaban (y otros muchos deseábamos) que la campaña para un jugador fuera extirpada en *Battlefield 4*. Por ello, que el estudio anunciara oficialmente su nuevo juego con ni más ni menos que 17 minutos de acción para un jugador, montada en un PC de ultimísima generación capaz de mover con fluidez el nuevo motor Frostbite 3, fue una sorpresa mayúscula y, en determinados círculos entre los que nos incluimos, un poco decepcionante. Sin embargo, pudimos ver algo diferente: aunque esa acción loca de *Battlefield 3* seguía presente, *Battlefield 4* quiso introducir un poco de humanidad a esos supersoldados casi inmortales gracias a una canción ochentera que nadie se esperaba pudiera tener cierto impacto emocional en un shooter.

"No quiero morir con esta canción puesta", renegaba uno de ellos al son de Bonnie Tyler y su balada *Total Eclipse Of The Heart*. La camara, entonces, enfoca a un jeep blindado que se hunde en el mar con cuatro soldados, uno de ellos herido, mientras discuten sobre cómo escapar. Ahí es cuando uno se da cuenta de que, bueno, no es nada completamente diferente a lo que ya conocemos, pero al menos se han molestado en presentar situaciones diferentes y en utilizar recursos (cinematográficos, todo hay que decirlo) distintos a lo que estamos acostumbrados en un juego de tiros. Puesto que ya está casi demostrado que no se puede vencer a *Call of Duty* haciendo lo mismo que ellos, parece que en DICE han apostado por hacer algo ligeramente diferente.

TENEMOS MUCHOS TIPOS DE JUGADORES DIFERENTES Y MUCHÍSIMAS COSAS DIFERENTES QUE SE PUEDEN HACER CON *BATTLEFIELD*. Significa cosas diferentes para cada jugador, por lo que sería posible hacer juegos muy dispares y aún así estar dentro de la franquicia", opina Stefan Strandberg, director de la campaña de *Battlefield 4*. "Al final, la popularidad de nuestro juego se debe al multijugador, por lo que estamos analizando los elementos de su mecánica y cómo éstos se combinan para intentar incorporarlos adecuadamente a la campaña para un jugador en la medida de lo posible".

Durante los 17 minutos de la demostración, se nos introduce en un escuadrón de cuatro soldados que intentan huir desesperadamente de Baku tras un mal intercambio de información. Esta primera misión del juego dice mucho de ese compromiso con la campaña del que habla DICE: en lugar de imitar la estructura de pasillos de *Modern Warfare*, han tratado de mover el combate hacia algo a medio camino entre la experiencia para un jugador y la multijugador.

"La clave aquí es que estamos orgullosos de *Battlefield 3* y que hemos aprendido mucho sobre cómo contar una historia y cómo crear apego hacia los personajes; pero a la vez, sentíamos que nos habíamos apartado de lo que significa ser un *Battlefield*. Las cosas por las que se nos conocen están en el multijugador – la destrucción de escenarios, el mundo abierto," comenta Lars Gustavsson. Este comentario es firmemente apoyado por Strandberg, que se muere por llevar las sensaciones del multijugador al espacio para un jugador. "Al final, la libertad que permite el multi, la autonomía del jugador y el poder crear historias propias, radican en que es una experiencia, eso, multijugador. Es este tipo de jugabilidad la que queremos para la campaña, pero también deseamos que cuente una historia. Esta vez hemos tratado de hacerlo, por contradictorio que parezca todo ahora mismo. Es nuestro compromiso definitivo."

Strandberg sigue: "Puesto que quieres contar una historia, necesitas, en ciertos puntos, tener momentos clave para contarla. Cada misión tiene una meta, y hemos creado un campo de batalla para cumplir tal tarea, pero dentro de ese mismo terreno es donde se crean todas esas historias improvisadas por el jugador, pues puede usar un vehículo, tirar abajo un edificio, o lo que prefiera hacer. Estamos intentando diseñar un juego en el que todo esto coexista y en el que ninguna parte se excluya. Existe un gran potencial, y estamos intentando incorporar una jugabilidad que combine estas dos maneras de contar una historia".

A DICE no le resulta extraño atacar este espacio entre la narración de historias y el multijugador. En 2010, *Bad Company 2* demostró el lado humorístico del estudio, así como su capacidad para hacer historias relativamente interesantes. Es algo que imaginamos tratarán de replicar en *Battlefield 4*, y en su vídeo de demostración, cuando la acción se traslada al corazón de Baku, en Azerbaijan, se nos introduce a un escuadrón de soldados y se nos presenta su forma de ser y su personalidad. El

RESPECTO AL DLC...

★ El contenido descargable, a día de hoy, es la forma en la que los estudios aumentan la esperanza de vida de sus videojuegos, y DICE ya está organizando un calendario de lanzamientos. Si se reserva el juego, se tendrá acceso a un 'Premium Expansion Pack' al instante, aunque aún no se conocen detalles del mismo. Pudimos hablar con Lards Gustavsson sobre la importancia del DLC: "Con *1942*, tuvimos dos expansiones y seguimos adelante. Vemos que hay una necesidad de seguir jugando a *Battlefield 1942* y *Battlefield 2*. No sabría decirte cómo habrían sido si no hubiéramos hecho contenido adicional. Lo que sí sé es que la gente lo aprecia, y por ello es muy importante para nosotros. Si te gusta el juego, siempre tienes oportunidad de jugar cosas nuevas, y el equipo trabaja duro en ello. No solo se hacen distintos mapas, sino diferentes conceptos. Ahí están Aftermath, End Game y Close Quarters para demostrarlo"

★ FROSTBITE 3 PARECE HACER MARAVILLAS CON LA TECNOLOGÍA ACTUAL, AUNQUE PARA SACARLE SU AUTÉNTICO PARTIDO HAY QUE PASARSE A UN PC DE ALTA GAMA. ESTA HISTORIA NUNCA VA A CAMBIAR...

★ DICE HA CONFIRMADO QUE UNA VERSIÓN DE *BATTLEFIELD 4* PARA WII U ES IMPROBABLE POR LAS DIFICULTADOS PARA ESCALAR MOTORES A LA PLATAFORMA



★ DICE HA RECREADO UN INMENSO ARSENAL DE ARMAS PARA EL JUEGO. A DIFERENCIA DE *CALL OF DUTY*, QUE PREFIERE CIERTA FICCIÓN, EN *BATTLEFIELD* SE AFERRAN AL REALISMO TOTAL

jugador es 'Recker', 'Pac' es el paramédico y Dunn el sargento. Poco después se presenta en medio de un intenso tiroteo a 'Irish', que responde a fuego de las fuerzas especiales rusas. Este batallón bien formado constituye, por ahora, el equipo de protagonistas del juego.

★

ENTRE LOS MUCHOS PROBLEMAS DE LA CAMPAÑA DE *BATTLEFIELD 3*, ESTABAN LOS ANTIPÁTICOS PROTAGONISTAS, QUE NADIE RECUERDA POR CULPA DEL CONSTANTE INTERCAMBIO DE CUERPOS Y MAPAS. Se trata de un problema importante que el equipo pretende resolver en la secuela

"Contar con un grupo de gente conocida alrededor, en lugar de ir saltando de un personaje a otro como hicimos en *Battlefield 3*, permite, como es lógico, una mejor comprensión del personaje", comenta Strandberg. Esto nos suena a *Bad Company*, y por lo tanto se puede considerar bueno. Strandberg se muestra cómodo admitiendo que intentan recrear esa sensación de grupo, pero desde un punto de vista completamente diferente. "En lo que se refiere al tono, estamos en un territorio muy diferente. *Bad Company* se decantaba un poco por el humor, y eso era un alivio. Según el momento, el humor es una forma de lidiar con el miedo. Esta sensación, así como otras muchas, es lo que estamos explorando ahora mismo".

"NOS HEMOS IMPUESTO UNA CONDICIÓN DESDE EL PRINCIPIO: QUE EL JUGADOR TUVIERA EL CONTROL EN TODO MOMENTO" STEFAN STRANDBERG

Con *Battlefield 4*, DICE intenta imitar los procesos de producción de otros estudios triple-A, como Naughty Dog o Eidos Montreal, que conciben sus juegos como producciones de cine. La captura de movimientos recae en actores de Hollywood en lugar de emplear a gente del estudio. Y la grabación de voces se está haciendo de la forma más natural posible. "Estamos haciendo captura con actores en entornos abiertos, a diferencia de *Bad Company*, donde usamos a cuatro actores en una habitación, sentados mientras actuaban. Ahora hacemos una grabación real, como si fuera de

CÓMO CREAR UNA BUENA CAMPAÑA EN OCHO PASOS

1 EN BUENA COMPAÑÍA

■ *BATTLEFIELD: BAD COMPANY* mostró que DICE tenía la habilidad y el talento para hacer una narrativa atractiva en un juego de tiros. Al dejar atrás los NPCs ineptos de *Medal Of Honor* y *Call Of Duty*, *Bad Company* demostró de una vez y por todas que cualquier parte del juego, incluso la campaña, es mejor si se hace con buenos amigos de tu lado.

2 EL FACTOR HUMANO

■ *SPEC OPS: THE Line* lidió muy bien con ciertos temas incómodos para los shooters, y sus ideas sobre la naturaleza de la violencia del género llevó a buenas discusiones. DICE hará bien si deja que el jugador tome ciertas decisiones o se cuestione por qué está siguiendo un camino manchado de sangre en lugar de hacerle seguir órdenes a ciegas.

3 IMITANDO EL MULTIJUGADOR

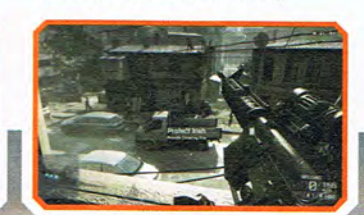
■ *BATTLEFIELD* ES LO que es por su fantástico multijugador, pero no debe ser algo separado de su modo campaña. Al abrir los campos de batalla, dejando que los jugadores decidan cómo resolver una situación de combate, por tierra, mar o aire, el modo para un jugador se beneficiaría de algo que por ahora no tiene su principal rival, *Call Of Duty*.

4 EL FACTOR CALL OF DUTY

■ PESE A TODO, aunque nadie quiera admitirlo, *Call Of Duty* sigue siendo el FPS bélico más rentable y entretenido en su modo campaña. El juego ofrece todos los años una buena ración de acción de blockbuster veraniego. DICE necesita integrar algunos de sus conceptos en *BF4*. Tal como pontifica el dicho: si no puedes con tu enemigo, únete a él.



















5 HERMANOS DE SANGRE

■ GEARBOX DEFINIÓ BIEN el control de escuadrones en campo de batalla gracias a *Brothers In Arms*, y la competencia ha intentado imitarles. *Battlefield 4* está implementando un sistema parecido, en el que se puede ordenar al vuelo que un compañero que flanquee, dispare o asalte a un enemigo. ¿Hará algo similar el nuevo *COD*?

6 EL TAMAÑO IMPORTA

■ IMPORTA AUNQUE siempre se dice lo contrario: el tamaño importa mucho en la vida. A medida que los FPS de gran presupuesto se acortan, se echan cada vez más de menos juegos como *Half-Life 2* o *BioShock*, que ofrecen campañas de decenas de horas sin perder ni un ápice de interés. Ya cuesta imaginar un FPS de más de cuatro horas...

7 UN CONJUNTO SÓLIDO

■ UN PROBLEMA COMÚN en todos los FPS modernos es la falta de una ambientación sólida, pues todos recurren a dar saltos por el mundo, dejando al jugador al margen de la máquina de guerra que controlan. *Battlefield 4* parece que dejará de lado las discusiones geopolíticas y se centrará en hacer una historia coherente e inteligible.

8 EL HÉROE CARISMÁTICO

■ AL TOMAR EL rol de 'Recker' en *Battlefield 4*, DICE intenta poner una cara humana al rostro de la guerra. Al emplear actores y captura de movimiento, el estudio intentará transmitir una historia más humana, empezando por crear personajes con los que se puedan identificar los jugadores. Esperamos un retrato muy fiel de un conflicto bélico.

una película, con todas las reacciones de los actores. Hemos hecho varias audiciones, explorado lo que los actores pueden darnos y, a cambio, les hemos dado libertad para tratar los temas. Los hemos puesto bajo ciertas circunstancias y hemos visto cómo se comportan entre sí. Esta vez hemos intentado ver cómo los actores contribuyen a la narración, hemos hecho que aporten más que si estuvieran leyendo un papel. En su lugar, nos hemos puesto en plan: 'te estás ahogando en un coche, ¿qué c*** harías?' Es una forma alternativa de plantear las escenas que está dando muy buen resultado".

La demostración de *Battlefield 4* era gráficamente impresionante. No hemos visto una atención por el detalle similar, pero claro, no somos tan básicos. Pese a los intentos de DICE, todo el mundo estaba pensando en la horrible campaña del anterior y se echaba de menos el multijuador. Había muchas secciones que estaban fuera del control del jugador, y todos estamos hartos de los QTE que destrozan el ritmo y de las secciones pseudointeractivas que los camuflan y que hacen que caerse por un edificio o amputar una pierna no tengan ninguna emoción ni sentido. El tráiler, por tanto, dejó algunas cuestiones en el aire. Desde DICE aseguran haber escuchado todas estas quejas y están intentando superar esos entornos lineales que llenaban el anterior juego, pero la verdad es que lo que mostraron era, básicamente, las aventuras de Recker por los pasillos en alta definición de Baku.

"Ojalá pudiera mostraros ahora mismo que hay mucho más que esto", contesta Strandberg a cualquiera que piensa que *Battlefield 4* ha sido concebido como su predecesor. "Sé que existe cierta fatiga de shooters modernos, pero tenemos tantos temas y lugares por explorar y tantas cosas previstas para estos personajes que queremos intentarlo. Los eventos en sí son cinematográficos, como el colapso del edificio, pero siempre se tiene el control. Nos hemos impuesto una condición desde que empezamos el juego: que el jugador tuviera el control de lo que sucede en todo momento.

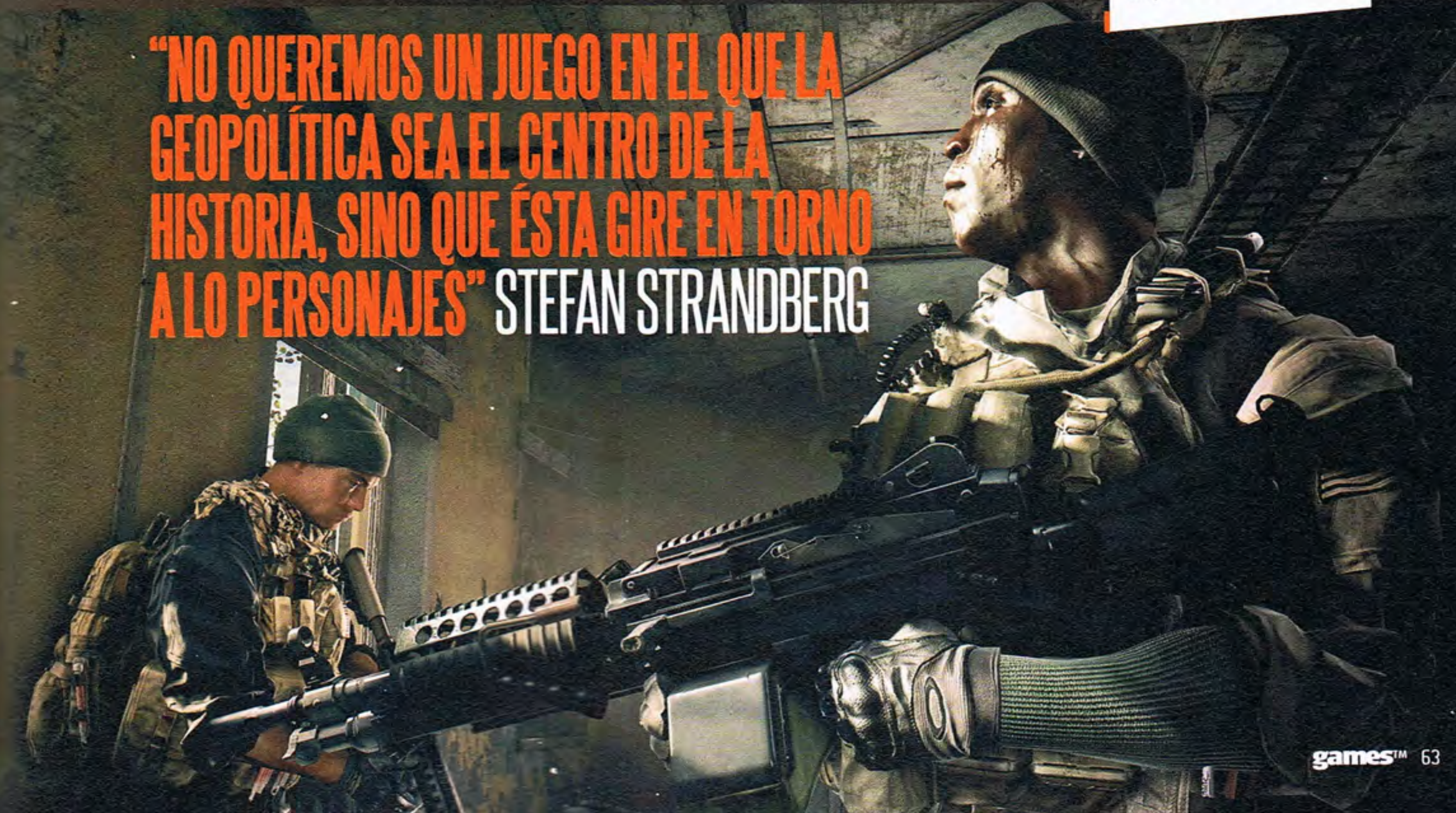
"Por supuesto, hay muchos problemas a la hora de contar una historia debido a esto. Pero de nuevo, creo que Valve ha demostrado en muchísimas ocasiones que si el jugador es libre de hacer lo que le apetezca, simplemente está bien lo que pase. Es más importante que el jugador sienta que tiene el control que hacer una escena más espectacular. En ningún momento vamos a parar y decir 'eh, ahora viene una escena pasiva, siéntate y disfruta de ella'. Queremos que el jugador esté todo el rato en tensión y que no sea un mero espectador de una escena". Strandberg nos tenía en el bolsillo desde que citó a Valve, la verdad.

★

STRANDBERG NO ES NUEVO EN TODO ESTO, ES UN VETERANO DEL EQUIPO DE DISEÑO DE *BATTLEFIELD* Y COMPRENDE MEJOR QUE NADIE LO IMPORTANTE DE EQUILIBRAR HISTORIA Y JUGABILIDAD. Y es sincero con esa demanda, admitiendo que incluso *Battlefield* (una saga cuya fuerza reside en 64 jugadores destrozándose en una guerra total con una gran variedad de vehículos) aún necesita de historias lineales, aunque este concepto no es algo que haya que temer, según él: "[Por supuesto] que hay ciertas partes que son lineales. Eso no significa que tengas menos elecciones. *BioShock* demostró eso, y es bastante lineal, pero no fue un problema. Se puede recrear una jugabilidad interesante en secciones pasilleras si se necesita contar una historia. Creo es que es una mezcla de estas cosas, cuando se atraviesa un segmento lineal y cuando se te recompensa con

¿MÁS MUJERES?

★ PESE A SUS problemas, no podemos ignorar que hay gente conforme con la historia de *Battlefield 3*. DICE está llevando *4* en otra dirección, pero eso no significa que no se vuelvan a ver viejos personajes. "*Battlefield 4* ocurre en el mismo universo que *Battlefield 3*, y algunos personajes volverán a aparecer. El piloto del helicóptero de la demo es Jennifer Hawken, que era la copiloto de la misión Going Hunting", confirmó Strandberg, aunque, tal como confirma el vídeo, muere bastante pronto, cuando el helicóptero choca contra un edificio. "Hemos construido sobre un mismo universo. Los eventos acaecidos tendrán importancia, aunque no creo que sea necesario haber jugado a *BF3*. Pese a la temprana muerte de Hawken, al final de la presentación se ve otro personaje femenino que presta asistencia a Recker. ¿Será posible que haya una importante presencia femenina en el juego? ¿Y mujeres en el multijugador?



"NO QUEREMOS UN JUEGO EN EL QUE LA GEOPOLÍTICA SEA EL CENTRO DE LA HISTORIA, SINO QUE ÉSTA GIRE EN TORNO A LO PERSONAJES" STEFAN STRANDBERG

una parte más abierta. Es el contrate entre ambas lo que realmente funciona. En determinados puntos, hay que cambiar el entorno o su tratamiento, por lo que en términos de espacio, no solo se trata de pasillos o explanadas, sino de cómo se haga percibir el contexto al jugador. Es posible sentirse encerrado en una amplio coto de caza o en una cárcel; es posible recrear la misma sensación en espacios totalmente diferentes".



★ AL ABRIR CON BONNIE TYLER Y AL CERRAR CON EL CRESCENDO DE UN DISPARO, EL TRÁILER DE *BATTLEFIELD 4* BUSCA ESE TOQUE DRAMÁTICO QUE NO SABEMOS SI ESTARÁ EN TODO EL JUEGO.

★

TOBIAS DAHL, PRODUCTOR DEL MODO CAMPAÑA, COINCIDE CON ESTA IDEA. HABLÓ DE *BATTLEFIELD 4*, Y PARTE DE CAPÍTULOS PREVIOS DE LA SAGA, PARA JUSTIFICAR EL COMPROMISO DE DICE EN CREAR UNA EXPERIENCIA GIGANTE EN EL MODO UN JUGADOR. "Si se mira a *Bad Company 1*, por ejemplo, había grandes planicies y era posible conducir sin límites y de pronto encontrarse una aldea con un par de personas, pero no era posible interactuar de ninguna forma con ellas. Por momentos se sentía como algo lacónico. No tenemos problema alguno con la tecnología para construir grandes espacios, es solo una cuestión de si sirven para contar lo que queremos o no. Preferimos desplegar la historia con determinados anclajes y entonces abrirnos de nuevo y dar acceso a esa jugabilidad abierta, a ese placer de usar un gran escenario como divertimento, como en el online."

"QUEREMOS QUE EL JUGADOR HAGA SU HISTORIA, PERO TAMBIÉN ESPERAMOS QUE ÉSTA ENCAJE CON LA QUE INTENTAMOS CONTAR NOSOTROS, SIN IMPORTAR CUÁL ES CUÁL" LARS GUSTAVSSON

Strandberg sigue, exponiendo algunas de las dificultades que han encontrado con la narrativa y los conflictos modernos: "El contraste es lo que más interesa. Tenemos grandes mapas para un jugador, pero hay otros que se dan en espacios más pequeños, claro. Hay algunas zonas donde nuestra jugabilidad característica encaja, pero hay que recordar que también hay combate en pasillos en el online". Se ríe, consciente de lo difícil que es complacer a todas las partes. Nosotros, en cambio, tenemos que ser más precavidos: ¿no se estarán quedando en tierra de nadie con todo esto?

Lars Gustavsson interviene para aclarar la importancia del jugador en esto: "Piensa de nuevo en ese campo abierto del vídeo. Se puede usar un coche, se puede ir a pie, se puede atacar de varias formas. Así que en gran medida depende del jugador. No estamos escondiendo en ningún momento la historia que queremos contar: a veces te dejamos que hagas tu historia, y otras la hacemos nosotros. Queremos que el jugador haga su historia, pero también esperamos que encaje con la que intentamos contar nosotros sin importar cuál es cuál, pues el camino y divertirse es lo que importa".

Todo esto, según comenta el equipo, sería imposible sin la tecnología detrás de *Battlefield*. El motor Frostbite 3 ha sido desarrollado por DICE para la nueva generación de shooters, y los resultados por ahora son impresionantes, no lo vamos a negar.

"Lo mejor de Frostbite es que *Battlefield* es uno de los juegos que más explotan la tecnología, pero también hay otros muchos explotándola. En ese sentido, siempre estamos intentando llevar nuestra tecnología al límite, así que en lugar de emplear un motor de terceros, usamos uno propio y podemos dialogar con los programadores del mismo sobre lo que queremos hacer. Frostbite se adapta a ello y nos da una posición de ventaja para hacer el juego. Como ser un niño malcriado en Navidades: tus padres te regalan de todo".

"La dinámica del campo de batalla ha ido más allá. Podemos crear una gran caja de herramientas para que el jugador opere. Podemos eliminar obstáculos y permitir una mayor conexión con los actores digitales. Estoy muy contento de lo lejos que pudimos llegar con *Battlefield 3*. La gente ha dicho cosas muy buenas, pero ahora hemos dado un gran paso adelante. Con suerte, la conexión con el juego será mucho mayor. Creo que estamos haciéndolo bien", comenta Gustavsson.

Pese a la asombrosa presentación del juego, que pasa de la serenidad al caos en cuestión de segundos, es difícil creer que DICE vaya a adaptar todo esto a las consolas del momento. El estudio solo quiere hablar de Xbox 360, PlayStation 3 y, por supuesto, PCs de alta gama. Sin embargo, con Sony haciendo una PlayStation 4 que es más PC que consola, imaginamos que el juegos será un puente entre generaciones. Con el E3 a la vuelta de la esquina, y con Microsoft anunciando su consola en un par de semanas, solo podemos imaginar cómo se adaptarán los gráficos de PC a consolas y cuanto se perderá en el camino.

"No podemos comentar nada sobre consolas nuevas, pero en lo que se refiere al escalado, eso es algo que estamos acostumbrados a hacer", dice Dahl. "Siempre hemos trabajado con una



gran escala de hardware, tanto consolas como PCs medios. Contamos con un montón de gente trabajando en crear la misma experiencia entre todas las plataformas. Se trata, por supuesto, de una de las cosas que pedimos en la confección del nuevo motor. Y, por supuesto también, queremos que todas sus nuevas características estén en la mayor cantidad de plataformas posible. Se trata de algo fundamental. No estamos interesados en lanzar juegos diferentes dependiendo del hardware, queremos que la experiencia sea similar para todos independientemente de dónde lo jueguen".

★

A PESAR DE LO QUE DICE DAHL, WII U SE VA A QUEDAR SIN JUEGO POR ALGÚN MOTIVO. En entrevistas previas con DICE, Patrick Bach se ha mofado directamente de que el nuevo motor Frostbite 3 no puede funcionar en la consola de Nintendo, aunque ahora se muestra algo más coherente en sus argumentos, diciendo que considerarán cualquier plataforma que se adapte a los estándares de DICE. Es curioso cómo cambia el discurso.

"Sí, estoy dispuesto a discutir por qué éste es el caso. Tenemos un límite a la hora de lo que podemos hacer. Además, es un gran esfuerzo para el equipo hacer, ya sabes, cualquier cambio o añadido al juego para probarlo en las otras plataformas. Es un agujero negro de tiempo. Nos esforzamos mucho en desarrollar para diferentes plataformas. Lo fácil sería desarrollar solo para una, pero no podemos. Ahí reside todo el problema". No es una gran contestación...

La pregunta sobre si DICE puede cumplir sus promesas esta vez no se verá contestada hasta otoño de 2013, sobre todo si no muestran algo del multijugador. Estos 17 minutos de presentación ahondan en el impulso cinematográfico y el drama de los personajes. Sí, vemos algunos elementos más propios del multijugador, pero no podemos dar por hecho que estarán ahí y se reflejarán como tal en la campaña. Por ahora, solo sabemos que los gigantescos entornos destructibles y el detalle con el que están confeccionados los personajes y vehículos será demencial. Sin embargo, hay que recordar que todo esto no se verá así en una consola con siete años.

Las palabras de los desarrolladores sobre la narrativa y cómo pretenden contar la historia son interesantes y queremos pensar que no son puro marketing, pero nuestra cabeza está en PlayStation 4, la nueva Xbox y cómo se adaptarán a ellas. Construir un espectáculo como éste y solo poder aprovecharlo en PC será una lástima.

¿Podrá DICE estar a la altura, esta vez, de sus promesas? Ni idea, ellos dicen que sí y nosotros no hemos jugado aún a nada. Por ahora, solo sabemos que el juego se verá de miedo.

Battlefield 4 ha confirmado su lanzamiento este otoño para 360, PS3 y PC. Pronto dirán algo sobre la nueva generación, esperamos.

MEJOR EN COMPAÑÍA

★ DEBIDO A LA pobre acogida de la campaña de *Battlefield 3* y el éxito de *Battlefield 1943*, todo el mundo quería que DICE se dejara de campañas y se dedicara en exclusiva al online. Lars Gustavsson, director de DICE, no cree que sea algo viable. "*Battlefield 1943* solo tenía multijugador y solo se adquirió por descarga. Dentro de esas expectativas, el juego fue un éxito y es posible deshacerse de la campaña. Hemos pensado sobre ello... Creo por encima de todo que un buen juego viene de gente que cree en lo que hace. Creemos que esta va a ser una gran experiencia. Nos hemos concentrado en ello y en no hacer las cosas si no estamos seguros de si van a resultar. Si encontramos la manera correcta de eliminar la campaña, lo haremos, pero ahora mismo nos morimos de ganas por hacer una. La mejor forma de resumir esto es que estamos haciendo un gran producto. Es todo un *Battlefield*."

★ DICE NO HA DICHO NI MU SOBRE SU VISIÓN DEL MULTIJUGADOR, PERO NO SE HAN CORTADO NI UN PELO AL DECIR QUE MUCHAS DE SUS CARACTERÍSTICAS ESTARÁN IMPLEMENTADAS EN CIERTO MODO EN EL MODO CAMPAÑA.



LO QUE SE CUENTAN LOS INDIES

LOS PASADOS 13 Y 14 DE ABRIL HUBO UNA CITA INELUDIBLE PARA LOS JÓVENES DESARROLLADORES INDEPENDIENTES DE ESPAÑA. NO TODOS LOS DÍAS SE PRESENTAN EN MADRID UN GRUPO DE YA FAMOSETES DESARROLLADORES INDEPENDIENTES DE VIDEOJUEGOS Y LA UNIVERSIDAD COMPLUTENSE Y NINTENDO MUESTRAN SUS JUEGOS Y LOS PONEN A DAR CHARLAS SOBRE CÓMO HAN CONSEGUIDO LLEGAR HASTA DONDE ESTÁN AHORA. IDEAME ES UNA BUENA FORMA DE ESTAR AL TANTO DE CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS EN CIERTO ÁREA DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS Y SUPONE UNA BUENA DOSIS DE REALIDAD, NO SOLO PARA LOS QUE QUIEREN DEDICARSE A ESTO, SINO TAMBIÉN PARA LOS QUE CRITICAMOS LO QUE HACEN OTROS

La estructura básica de las mesas redondas era preguntas y mucha terapia de grupo

No quiero ni imaginarme lo difícil que tiene que ser hacer un videojuego entre pocas personas, sin ayuda de un gran estudio. Todas esas pequeñas cosas que vemos normales en la industria, como el marketing, los vídeos, las cuentas de Twitter, la página web... Hay que saber hacer todo eso y encima programar, saber de diseño, saber hacer música, probar que todo funcione y que no haya fallos y, sobre todo, negociar que esté en lugares visibles dentro de las plataformas de distribución. Un infierno, en otras palabras. Y aún así hay gente que lo hace, personas que han pasado por todo eso y que, gracias a eventos como iDÉAME, puede advertir y preparar a esos jóvenes que están empezando y quieren hacer juegos, por su cuenta o no. Porque poco importa si se es independiente: hacer juegos implica tener muchos conocimientos y, sobre todo, mucha pasión por el medio.

Es lo que parece mover a los más jovenes desarrolladores: dedicarse a hacer lo que les ha gustado jugar toda su vida. Aún no tienen acceso a esa industria que mueve millones, pero eso no impide que muchos tengan pequeños proyectos. Pude ver algunos en la demostración del Master de Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Complutense, organizador del evento y que contaba con la ayuda de Nintendo como principal colaborador. Ese impulso creador no siempre se correspondía con juegos buenos ni bonitos, ni siquiera con juegos plenamente funcionales, pero todos contaban con los elementos necesarios y ciertamente eran videojuegos. Charlando con Alex Neuse, co-fundador de Gaijin Games (los padres de la saga Bit Trip), me quedó muy claro: "todos empezamos igual, desde abajo. Lo importante es tener las ideas claras y no parar nunca".

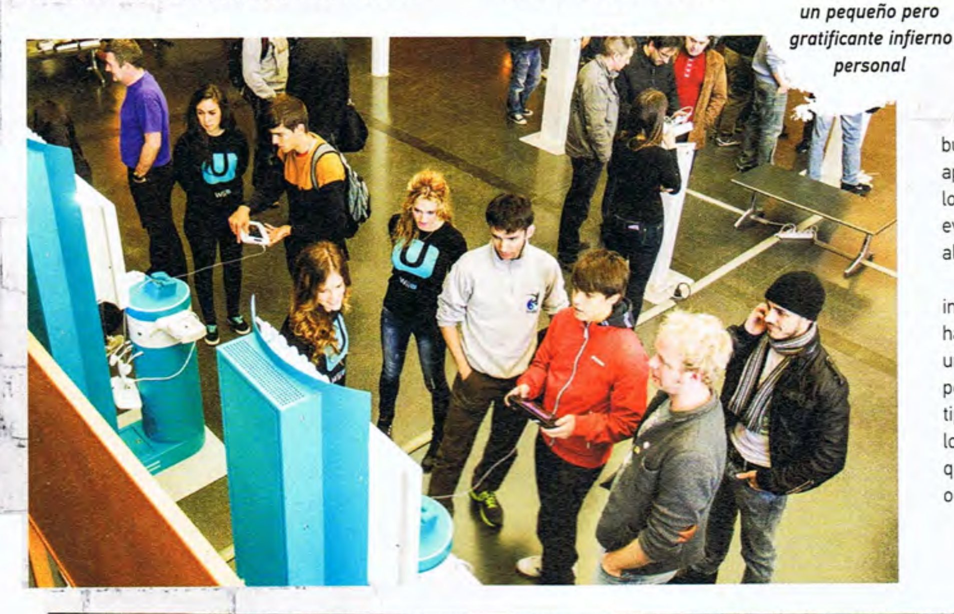
Lo mejor del evento, y no sé si quizá lo más educativo, era precisamente eso, pararse a charlar sobre su trabajo con todas las caras que aparecían en el panfleto. Las conferencias no distaban mucho de esto: o bien era un desarrollador explicando cómo había trabajado en su juego o eran varios en una mesa redonda comentando y contestando preguntas en torno a un tema pactado por el moderador. No podría ser otra fórmula, porque como quedó claro tras las más de diez hora de conferencias y presentaciones, nadie posee la llave mágica para crear un juego que vaya a triunfar, incluso si es el mejor juego que existe, incluso si ya eres un desarrollador con cierto renombre y has tenido un éxito detrás. Hay mil formas de hacer juegos y de vivir de ello. Es un mensaje un poquito desolador, pero realmente así está el panorama. Estamos acostumbrados a hablar de juegos indies como si todos triunfaran, pero hay mucha gente que se arruina por seguir un sueño.

El desarrollo de videojuegos es un pequeño pero gratificante infierno personal

Algunos de los ponentes pasaron por eso, pero ahí están. Cada fallo es una lección aprendida, y supongo que ese es el mensaje que saco de todo esto: un buen desarrollador debe probar, errar, aprender y seguir adelante. Y si esto es lo que le gusta, ni una bancarrota podrá evitar que siga haciendo videojuegos. Hay algo de artista pirado en todo esto.

Y al menos salí del iDÉAME con la impresión de que es posible vivir de hacer juegos por cuenta propia, pero es un camino arduo y destinado solo a unos pocos tarados. Pero claro, luego son estos tipos de los que termino hablando todos los meses, casi siempre con más ganas que cuando me toca hacerlo de *Battlefield 4* o similares. Por algo será.

BRUNO LOUVIERS



$ 280000

"Hemos destilado lo que hacemos en dos palabras: Diversión Lujosa" – James Marsden

AUSTIN IVANSMITH

COMPAÑÍA: WayForward Technologies
JUEGOS: Mighty Switch Force! / Thor: Dios del Trueno / Contra 4

¿POR QUÉ EMPEZASTE A HACER VIDEOJUEGOS? Pues creo que simplemente porque me encanta jugarlos. Desde niño ya quería saber cómo hacer estas cosas que tantísimo me entretenían, así que un día pensé, ¿por qué no empezar a hacerlos yo mismo?".

¿POR QUÉ RAZÓN DEJARÍAS DE HACERLOS? Vaya, nunca me lo había planteado. Posiblemente, una de ellas es si no pudiera estar con mi familia por hacer juegos. Dejaría de hacerlos si tuviera que cambiar de país y no pudiera llevármelos conmigo. Me encanta cocinar, podría abrir un restaurante de pizzas para vivir y seguir haciendo juegos en mi tiempo libre.

¿QUÉ CONSEJO DARÍAS A ALGUIEN QUE ESTÁ EMPEZANDO? "Lo más importante a la hora de hacer juegos es el trabajo duro. Hay que empezar desde abajo y hacer algo que te gusta. Si te apetece hacerlo, hazlo. Oh, y fallar a menudo, hay que fallar y saber recuperarse y hacer las cosas mejor".

¿UN JUEGO QUE TE HUBIERA GUSTADO HACER? "Pues te iba a decir Ducktales, pero no sé si es un buen ejemplo, porque ya lo estoy haciendo de nuevo. Me encanta jugar a juegos, posiblemente podría decirte 30 que me encantaría haber hecho".

FRANCISCO MOLLA

COMPAÑÍA: Shanblue Interactive
JUEGOS: Vampire Crystals / Magic Destiny / Fritz



¿POR QUÉ EMPEZASTE A HACER VIDEOJUEGOS? "Ya desbe bien pequeño me gustaba programar y un día decidí dedicarme a ello. Vendí mi piso y creé la empresa".

¿DEJARÍAS DE HACER JUEGOS POR ALGUNA RAZÓN? "No creo que me cansara de hacer juegos, y aunque no me diera de comer, seguro que haría mis cosas en casa. Nunca dejaría de hacer juegos. Profesionalmente es muy difícil hacer una empresa y meter la cabeza en el mundillo, pero nunca lo dejaría".

¿QUÉ CONSEJO DARÍAS A ALGUIEN QUE EMPIEA? "Pues que a diferencia de lo que he hecho yo mismo, le diría que no tenga prisa en montar una empresa, porque es una verdadera ruina y un problema muy gordo. Primero hay que aprender todo lo posible, y es muy aconsejable trabajar para otra gente antes y desarrollar también en casa. Cuando realmente tu inquietud te lleve a montar una empresa, hazlo, pero nunca antes. Ser empresario y hacer videojuegos son dos cosas muy diferentes, y casi opuestas. En nuestro país, para colmo, no hay muchas ventajas para montarlas, así que...".

¿UN JUEGO QUE TE HUBIERA GUSTADO HACER? "Sin ninguna duda el *Castlevania*, el primero de ellos: el *Vampire Killer* para MSX y para NES. Fue el primer título que realmente me impactó y el primero que me hizo pensar que quería hacer juegos así y dedicarme a esto, así que esa es mi elección".



"Hay que fallar a menudo para saber hacer las cosas mejor" – Austin Ivansmith



JOSÉ MANUEL ÍÑIGUEZ

COMPAÑÍA: Akaoni Studios
JUEGOS: Animal Boxing / Zombie Panic in Wonderland

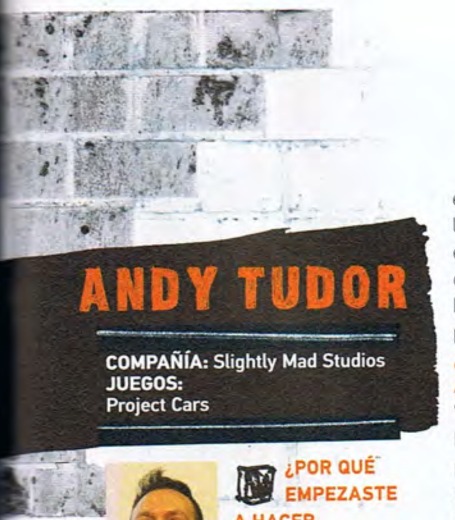


¿POR QUÉ EMPEZASTE A HACER VIDEOJUEGOS? "Yo empecé a hacer juegos porque es la salida profesional que elegí. Siempre quise dedicarme a esto y me formé para ello. Y creo que es lo único que se hacer".

¿DEJARÍAS DE HACER JUEGOS POR ALGUNA RAZÓN? "Pues imagino que algún día me jubilaré, como todo el mundo, pero por ahora tengo muchas ganas de seguir y muchas ideas que plasmar. Si me hago viejo y molesto en la empresa, también".

¿QUÉ CONSEJO DARÍAS A ALGUIEN QUE ESTÁ EMPEZANDO? "Lo que yo aconsejo siempre, y sirve para todo, es adquirir la costumbre de esforzarse y de llegar hasta el final con todo. No hay que ponerse excusas, y eso es cuestión de conseguir el hábito. Si empiezas a terminar las cosas, tarde o temprano conseguirás tu objetivo. Si ya de joven empiezas muy fuerte y con ganas, pero al primer problema te deshinchas, tienes que luchar contra ello y seguir adelante. No sirve de nada rendirse a la primera de cambio. Así no se consigue triunfar en esto".

¿UN JUEGO QUE TE HUBIERA GUSTADO HACER? "El primer *Super Mario Bros.* Ningún juego me ha impactado tanto como ese. Ojalá hubiera vivido en aquella época, me parece que habría sido genial. Es parte de la historia de los videojuegos y a mi me gustaría ser parte de un momento histórico como ese".



ANDY TUDOR

COMPAÑÍA: Slightly Mad Studios
JUEGOS:
Project Cars

¿POR QUÉ EMPEZASTE A HACER VIDEOJUEGOS? "Mi padre solía trabajar como profesor y siempre se traía aparatos electrónicos a casa. Él trajo mi primer ordenador. Jugué muchísimo a consolas y ordenador y dibujaba muy bien, así que empecé a hacerlo en el ordenador y pronto di el salto a los videojuegos y no tardé en trabajar en ello".

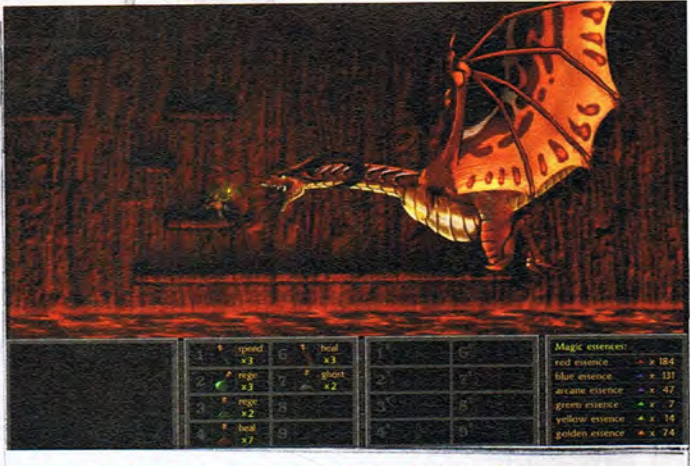
¿POR QUÉ RAZÓN DEJARÍAS DE HACERLOS? "¿Como algo que me pareciera horrible para seguir adelante? Porque hay muchas cosas en la industria que empiezan a tocarme las narices. El DRM, el DLC... todas estas cosas son molestas, pero creo que nunca me impedirían seguir haciendo juegos. Quizá no los hiciera profesionalmente, pero los haría"

¿QUÉ CONSEJO DARÍAS A ALGUIEN QUE ESTÁ EMPEZANDO? "Para mí lo más importante es que hagas lo que quieras, haz algo tuyo, propio. No dejes que nadie te diga lo que tienes que hacer, por mucho que la moda vaya por un sitio u otro. Por otro lado, hay que tener algo de instinto y saber cómo plantear las cosas y venderlas. Y no es bueno tener alta estima de uno mismo, hay que saber trabajar con un equipo, aunque sea pequeño. Es necesario escuchar a los demás, aceptar críticas. Y sobre todo, hay que jugar mucho, siempre. Es importante saber qué se hace".

¿UN JUEGO QUE TE HUBIERA GUSTADO HACER? "Ahora mismo escogería *Lollipop Chainsaw*, que no es el mejor juego, pero es una maravilla loquísima".



"Hay que empezar por algo sencillo y hacerlo aún más sencillo" – Alex Neuse



FRANCISCO TELLEZ

COMPAÑÍA: EnjoyUp Games
JUEGOS: UnEpic



¿POR QUÉ EMPEZASTE A HACER VIDEOJUEGOS? "Creo que la primera vez que quise hacer un juego fue cuando recibí mi primer ordenador, un MSX. Fue un boom en mi vida, y cuando se podía programar alguno de los juegos, pues lo intentaba. Fue un amor a primera vista, ya con catorce años. Y desde entonces hasta ahora".

¿POR QUÉ MOTIVO TE PLANTEARÍAS DEJAR DE HACERLOS? "Pues cuando no pudiera vivir de ello o tuviera que ponerme a hacer juegos que no me gustan. Pongamos que la industria avanza solo hacia juegos de móviles... pues no me gustaría dedicarme a ello. Oh, y tampoco si es perjudicial para mi salud (risas).

¿QUÉ CONSEJO DARÍAS A ALGUIEN QUE ESTÁ EMPEZANDO? "Hay dos cosas que hacer. Para empezar, practicar mucho. Ponerse a trabajar en una empresa de videojuegos. Es la mejor forma de avanzar y de formarse. Y segundo, debe gustarte esto mucho y debes trabajar en lo que te gusta, en el tipo de juego que te gusta. Si no te gusta, no vas a sobrevivir haciendo juegos porque es muy duro y hay que emplear muchísimas horas y dejar de lado otras cosas de tu vida para hacerlos".

¿UN JUEGO QUE TE HUBIERA GUSTADO HACER? "Pues... no puedo decidirme por uno, así que te digo varios: el *StarCraft*, es un juego que me encanta; el *Machinarium*, que ojalá tuviera su equipo de grafistas para hacer algo similar; y *The Maze of Galious*, que es de donde surge la idea de *UnEpic*".



LEX NEUSE

COMPAÑÍA: Gaijin Games
JUEGOS: Bit Trip Runner / Bit Trip Beat / Runner 2

¿POR QUÉ EMPEZASTE A HACER VIDEOJUEGOS? "Para mi fue un poco raro: empecé en Lucas Arts porque siempre me había gustado hacer juegos, pero poco después me apetecía tener más libertad para crear y tenía muchas ideas que me apetecía desarrollar por mi cuenta. Así que por eso monté mi empresa, junto con un amigo, y me puse a hacer lo que quería".

¿POR QUÉ RAZÓN DEJARÍAS DE HACERLOS? "Seguramente solo dejaría de hacer juegos si pudiera retirarme, si consiguiera todo el dinero para dejar de hacer juegos y seguir viviendo bien. O quizás si me sobrepasara el estrés y no pudiera seguir adelante. Mi idea es jubilarme haciendo juegos, en todo caso".

¿QUÉ CONSEJO DARÍAS A ALGUIEN QUE ESTÁ EMPEZANDO? "Creo que el mejor consejo que puedo darle a cualquiera en esto es que piense en pequeño. Todo el mundo tiene una gran idea, pero al principio nunca se tienen los medios suficientes para hacerla realidad. Así que lo mejor es pensar en algo muy simple y hacerlo más simple aún".

¿UN JUEGO QUE TE HUBIERA GUSTADO HACER? "Qué difícil elección... Supongo que *Super Metroid*. Me alucinó ver cómo no explicaba nada y cómo te dejaba explorar su mundo".

DARK SOULS II: DEL CALVARIO AL INFIERNO

¿Fácil? ¿Nuevos jugadores? Tranquilos todos. From Software quiere que mueras, mueras, y mueras otra vez. Hemos visto Dark Souls II, y su codirector, Yui Tanimura, nos ha dado un paseo por la secuela más temida del año

SÍ, SÍ QUE usamos la palabra accesible, pero ni por un momento queríamos comunicar que el juego fuera a ser más fácil", explica el codirector de *Dark Souls II*, Yui Tanimura. Ojalá pudiéramos haberle dado un beso. Esta era la gran preocupación de los jugadores cuando la secuela se anunció el año pasado y muchos veteranos lloraron como nenas, unos de emoción y otros de miedo porque su juego hardcore por antonomasia hubiera sido aguado y se convirtiera en algo 'accesible'. Si hay algo de lo que están completamente seguros en From Software es de que *Dark Souls II* está dirigido a aquellos que renunciaron a la vida y al orgullo por pasarse el original.

"Como es lógico, el juego no va a volverse más fácil. Lo que queríamos decir al hablar de accesibilidad es que íbamos a quitar todo el tedio, sacar toda la grasa y dejar solo puro músculo. Vamos a ofrecer una experiencia directa y exigente para nuestros jugadores. Quiero disculparme por usar la palabra tan a la ligera, porque la dificultad sigue estando ahí. Nuestra meta no es hacer el juego más difícil, sino conseguir una experiencia más gratificante al superar cada uno de los retos que vayamos poniendo delante. Me resulta complicado saber si será más duro que el anterior, pero trataremos de mantener el mismo tipo de



"Como es obvio, el juego no va a volverse más fácil"

CODIRECTOR YUI TANIMURA

■ LOS DIFERENTES DISEÑOS DE NIVELES HACEN MEJOR A *DARK SOULS II*, PUES SE RECORREN CON PACIENCIA

experiencia". Al contrario de lo que muchos creímos que iba a ser un juego next-gen, más que nada por fechas, From Software ha confirmado que el juego se lanzará para PS3 y 360.

El motor ha sido rehecho por completo, y solo hay que ver cómo se mueve el juego en exteriores para apreciarlo. *Dark Souls* tenía numerosos problemas de rendimiento, y su versión para PC era terrible. En esta ocasión, el estudio ha confirmado que el juego para ordenador ha sido la base de la que han partido para hacer los de consola. ¡Bendito sea el sol!



con la llegada de la nueva generación de consolas, sin embargo, no podemos sino preguntar a Tanimura si es posible que adapten el juego a otro hardware. "Comprendemos lo que se nos viene encima con las nuevas consolas, y mentiría si dijera que no lo hemos pensado, pero ahora mismo no tenemos intención de llevar *Dark Souls* a la siguiente generación. Creemos que las consolas presentes aún tienen potencial de sobra".

Hemos podido ver suficientes minutos de jugabilidad para apreciar que la dificultad espinosa, pero justa, sigue ahí, y que hay unas cuantas muertes ingeniosas: como recibir un hachazo a distancia, ser aplastado por un troll que se tira de espaldas, o ser arrojado por un precipicio por jabalíes. La mejor involucraba un puente colgante en un lugar abandonado llamado Altar de Dragones que estaba rodeado por un grupo de wyvernos volando en círculo. Eran tantos que el framerate se descalabró (sí, también), pero esperamos que solucionen este problema para cuando lancen el juego. En medio del puente, una bestia de un solo ala desciende sobre nosotros, rompe el puente y nos manda al abismo.

Cualquiera diría que existe cierto humor detrás de todo esto, aunque es en los escenarios donde la imaginación del estudio ha dado lo mejor, todos construidos como trampas de ratones para humanos donde la muerte llega por sorpresa y dejando una lección aprendida para la próxima vez. Ese es el círculo interminable de la saga, y en From Software no iban a negar a *Dark Souls II* el legado de sangre y fuego de sus hermanos. Desde luego, 'más accesible' no parece, ni por asomo, la mejor elección de palabras.



■ LOS ENTORNOS CERRADOS RECUERDAN MÁS A DEMON'S SOULS, Y ESO NO PUEDE SER MALO.

De hecho, por lo escenarios vistos, parece que From Software sigue teniendo las ideas frescas: hay un esqueleto de dragón que vuelve a la vida solo para atacarte o un ogro inmenso atrapado en una cárcel que rompe la pared para atacar justo después de que una flecha mal disparada le enfadara bastante. Al tumbar los muros de su prisión, esta temible bestia evidencia que hay retos diferentes en esta segunda, más bien tercera, parte.

El puente a Altar de Dragones luce como uno de esos lugares exigentes a nivel de diseño. Este tipo de ideas hiperbólicas siguen siendo un reto para el equipo de Tanimura. "Mantener el equilibrio con estas cosas es difícil. Es algo que siempre hay que tener en mente, pero una de las cosas en las que más nos centramos, no importa el tipo de muerte que sea, es en que el jugador comprenda la razón por la que ha muerto. Matar a un jugador es tremendamente fácil, puedes hacer a un enemigo invencible. Sin

"Mentiría si dijera que no lo hemos pensado, pero ahora mismo no tenemos intención de adaptar Dark Souls a la next-gen" YUI TANIMURA

■ ESTE ENEMIGO ES UNA MEZCLA DE TUS TERRORES INFANTILES Y DE PURA MITOLOGÍA LOVECRAFTIANA.

■ TRAS ASUSTAR A LOS FANS USANDO LA DENOMINACIÓN 'ACCESIBLE', FROM SOFTWARE HA DEMOSTRADO LO DURO QUE ES *DARK SOULS II*

embargo, creo que es importante entender por qué se muere para que puedan aprender, y eso exige un buen equilibrio. Siempre andamos tras él y buscando que haya una causa adecuada para cada suceso del juego", concluye Tanimura antes de seguir explicando todo el trasfondo de la escena.

"Ese incidente en el puente es en cierta medida una característica que debe sorprender, creo yo. Queremos que el jugador sienta una emoción concreta: 'Oh, dios, ¿qué hago ahora? Vale, he muerto y ya no hay puente, ¿cómo cruzo semejante trecho?'. Lo que queremos con todo esto es que el jugador piense sobre lo que ha pasado y sobre cómo puede conquistar ese área a su manera. Evidentemente, no queremos que esto ocurra cada vez que se cruza un puente sospechoso ni que el jugador esté paranoico perdido. No se trata de eso. Siempre dejamos pistas al jugador para que se anticipe. Si intentan cruzar un puente, morirán, como has visto; pero el recurso emocional sigue estando ahí y lo que queremos es comunicar algo. Así que con un poco de suerte los jugadores, cuando se pongan a jugar, entenderán que todo lo que ocurre a su alrededor tiene cierto significado propio y que tiene mucho que ver con su muerte y con su triunfo".

Esta forma de contar la historia a través de una cantidad de detalles que se van sucediendo es un aspecto clave y que hace tan particular toda la saga, no solo a *Dark Souls II*. Vemos una espada inmensa que está clavada en el lateral de un escenario y que forma un puente lo suficientemente estable como para aguantarte a ti y al enemigo con hacha en ristre que te espera para matarte. No mucho antes, hemos visto una horrible estatua sangrante iluminada por el fuego y el ya mencionado esqueleto de dragón. Son todos ejemplos de la consistencia del pensamiento de From Software. El estudio busca que la variedad se dé no solo en los entornos, sino que también busca que la experiencia tenga diferentes estructuras, algo que a todas luces es mucho más complicado en términos de diseño que buscar momentos impactantes o razones para morir.

LA BIBLIA DEL BUEN PURETA

Juegos contemporáneos que ofrecen un buen, y nada barato, reto a los jugadores más osados

NINJA GAIDEN



■ El *Ninja Gaiden* original premiaba la precisión y castigaba y tenía mucha imaginación en lo que se refiere al diseño de enemigos. Todas sus secuelas son algo malas y pueden olvidarse sin problemas, pero este juego sigue siendo un infierno.

SUPER MEAT BOY



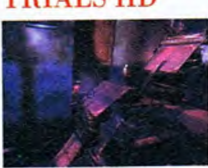
■ El cénit de los plataformas 2D modernos, así como una bonita historia de éxito para sus desarrolladores. *Super Meat Boy* es una constante de ensayo y error tan satisfactoria que ni *Super Mario* puede mirarle a la cara sin ruborizarse.

CATHERINE



■ Pocos juegos tienen un núcleo tan duro envuelto en un concepto tan poco ligado al videojuego como puede ser una aventura conversacional sobre las infidelidades, el compromiso y las rubias despampanantes en lencería. Todo muy duro.

TRIALS HD



■ Repite, repite y vuelve a repetir. *Trials* es un agujero negro de tiempo fantástico, una adicción que exige precisión y maña hasta para el más mínimo movimiento. Romper un mando es lo más normal entre sus jugadores acérrimos.

DARK SOULS/DEMONS' SOULS



■ Los dos a la vez, porque nos va lo fuerte. El original y su continuación espiritual han revolucionado tantas cosas con su extrema mecánica que tendremos que hacer otro reportaje sobre ellos.

5 malas formas de morir en Dark Souls II



1 APUÑALADO EN LA ESPALDA POR UN ENEMIGO OCULTO

■ No mirar si viene alguien al doblar una esquina suele terminar con una daga en el píloro.

2 CAÍDA LIBRE TRAS SER CORNEADO POR UN JABALÍ

■ ¿Dónde están los galos hambrientos de doscientos kilos cuando se los necesita?

3 HACHAZO ENTRE CEJA Y CEJA

■ Siempre precisa e inesperada, el hacha arrojadiza clavada en el cráneo es mortal. Manejar con precaución.

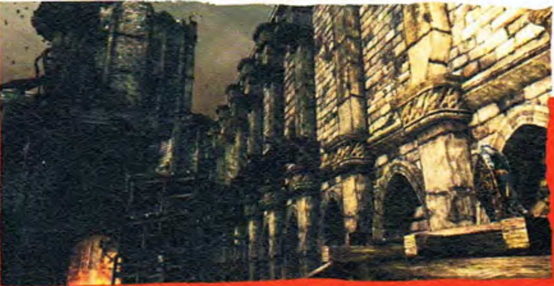
4 APLASTADO POR UNA CUÁDRIGA

■ Cuando menos te lo esperas, aparece un majísimo esqueleto en su carro que te arregla el lumbago para siempre.

5 UN PUENTE QUE COLAPSA PORQUE TE LA JUEGA UN DRAGÓN GIGANTESCO

■ La más bella y estúpida muerte de todas. Hay cien dragones sobre un puente, ¿y qué haces tú? Cruzarlo, por supuestísimo.





■ OBSERVAR EL ENTERNO BUSCANDO LOS PEQUEÑOS DETALLES ES LA ÚNICA FORMA DE SOBREVIVIR.

■ SI VER *DARK SOULS II* EN ACCIÓN NOS HA ENSEÑADO ALGO ES QUE LOS ENEMIGOS APARECEN DE IMPROVISO EN CUALQUIER PARTE DEL ESCENARIO.

From Software explica esto llevándonos a un entorno con muchos menos enemigos, con un tono más propio del terror y donde el objetivo es transmitir que hay un enemigo imposible a la vuelta de cada esquina. El uso de la luz y de la sombra es fundamental para ello. Los jugadores ahora pueden moverse por la oscuridad con una antorcha en la mano, algo que suma bastante tensión al ocupar la mano de la espada. Quienes no soporten el miedo posiblemente encuentren todo esto terrible, pero es otro elemento con el que van a jugar a la hora de construir la experiencia de *Dark Souls II*.

Tanimura explica el modus operandi del equipo para diseñar niveles. "Tal como yo lo veo, primero tratamos de concretar lo que queremos que el jugador sienta, qué respuesta o lección resulta de una experiencia. Y con ello, tratamos de diseñar qué clase de muerte deben afrontar, qué retos tienen por delante y qué tácticas queremos que aprendan. Partimos de esa base y, sobre ella, discutimos cómo queremos que la gente lo supere, cómo queremos que muera y qué aprenderá de todo esto".

Existe todavía un obvio nexo entre el aspecto de los tres juegos, especialmente con el segundo, y la fantasía oscura sigue estando muy presente. El proceso tras algunos de estos entornos se centra en provocar numerosas sensaciones al jugador. "En términos de diseño del mundo y los enemigos, tenemos los mismos conceptos de siempre", dice Tanimura. "Pero puesto que en este juego queríamos incrementar la variedad de tipos de muerte para provocar nuevas reacciones, lo que queremos contar y cómo queremos que muera el jugador acaban determinando mucho la clase de enemigo que creamos. De nuevo, el diseño de enemigos y de personajes, como muchas otras cosas ya mencionadas, depende en definitiva de lo que queremos transmitir al jugador".



Hay muchas otras mejoras que se han beneficiado del nuevo motor de From Software, que con un poco de fortuna no tendrán los problemas de estabilidad de su predecesor. "Sí, una de las razones por las que hemos implementado el nuevo motor es para cortar con el problema del *framerate*, así que esperamos que para este juego los usuarios no tengan que padecer ese problema. El nuevo motor solucionará esto".

No hay ni rastro sobre aquello de que *Dark Souls II* se dirigía a nuevos jugadores. La historia y la ambientación son nuevos, suficiente para que alguien lo empiece sin perderse mucho, pero la jugabilidad ha sido enriquecida pensando en los veteranos. Su antecesor no solo fue un raro éxito por su dificultad, muy por encima de otros contemporáneos, sino también por su compulsiva relación entre los jugadores, algo que lo ha convertido en un juego de culto actual.

Es algo que no parece que vaya a cambiar. La relación de From Software con Namco Bandai, quien les publica los juegos, es según Tanimura la clave por la que el estudio sigue haciendo *Dark Souls II* a su manera. "Namco Bandai nos da mucha libertad sobre lo que queremos crear, y nosotros como empresa estamos más que predispuestos a cumplir con lo que los fans esperan de nosotros.

"Obviamente, From Software comparada con Namco Bandai es una pequeña compañía, y creo que mucho del feedback que ha llegado de los jugadores ha sido a través de ellos, pues pueden llegar a muchos lugares donde nosotros no. Esa clase de información es muy útil para nosotros a la hora de tomar ciertas decisiones sobre el juego. No se me ocurre mejor forma de relación entre un estudio y una compañía. Nosotros tenemos la independencia necesaria para hacer lo que nos gusta y a la vez contamos con toda la información necesaria sobre los usuarios que tiene una gran empresa".

En lo referido a la participación online, no había mucho de lo que el estudio pudiera aprender con *Dark Souls* y su funcionamiento *peer-to-peer*, por lo que la comunicación directa era fundamental, a través de encuestas, por ejemplo. "Así es como pudimos acceder a las opiniones de nuestros seguidores. No es como si fuéramos a hacer todo lo que les gusta, pero nos tomamos muy en serio y lo empleamos ahora mismo para hacer mejor *Dark Souls II*".

Esto es algo que cambiará con *Dark Souls II*, que por primera vez va a usar servidores propios para el multijugador, algo más a lo que From Software tendrá que adaptarse. "En lo concerniente a esto, daremos más información pronto, pero que el juego se base en servidores ahora nos permitirá implementar nuevas características que solo se pueden hacer bajo esta estructura. Queremos emplearla en la medida de lo posible para crear una experiencia aún más profunda".

Nos reconforta mucho que no hayan perdido su visión, que en este momento es casi utópica, pues gira en torno a emociones y contar historias con el entorno. Hay muy pocas cosas que cambiaríamos de la mecánica de *Dark Souls*, pero parece que en From Software andan detrás de nuevas formas de destrozarnos la vida con su particular visión de la épica, la fantasía y el terror. *Dark Souls* seguirá siendo una aventura compleja y que contagia su pasión al jugador. Y la palabra 'accesible' sigue sin aparecer en su diccionario.

"Lo que queremos contar y cómo queremos que muera el jugador acaban determinando mucho la clase de enemigos que creamos"
CODIRECTOR YUI TANIMURA



"Me abrió los ojos con los juegos multijugador, con los mundos abiertos y con lo tremendamente capullo que podía llegar a ser"

KIP KATSARELIS, MAXIS



POR QUÉ ❤...

Ultima Online

KIP KATSARELIS, MAXIS

Ultima Online me abrió los ojos con los juegos multijugador, con los mundos abiertos y con lo tremendamente capullo que podía llegar a ser. Tenía esta realidad alternativa y aún a día de hoy soy un gran fan de los MMO, y éste fue el primero. Sigo buscando una experiencia similar a la que me dio Ultima, que tenía elementos tan hardcore que los juegos de hoy ya no pueden tener. Sigo buscando esa magia en alguna otra parte.



El Futurismo Negro

Cyberpunk 2077

El juego de rol de lápiz y papel Cyberpunk 2020 sirvió para impulsar el auge de la ciencia ficción ochentera y asentar su canon estilístico: el futurismo negro, el tech-noir preconizado por William Gibson y filmado por Ridley Scott o James Cameron. En **games™** nos hemos sentado con su creador, Mike Pondsmith, para hablar del pasado de la serie y su reinvención digital junto a CD Projekt RED

C*yberpunk* hereda cierta clase ligada al hecho de haber sido concebido tras cerrar un bar a las dos de la mañana, en el distrito de South of Market en San Francisco y preguntarte '¿Y ahora qué?'", resume Mike Pondsmith la génesis de su creación *Cyberpunk 2020*, antesala del videojuego *Cyberpunk 2077*.

Pondsmith, para los que piensan que el rolazo es una cosa estrictamente de videojuegos y/o elfos, es una leyenda viva de los años dorados del rol de lápiz y papel: empezó con un juego de robots japoneses (*Mekton*); fundó una editorial mítica en 1985, Ral Talsorian Games donde publicó obras maestras como el *Cyberpunk 2020* original o esa joya eterna de mecánica y ambientación que es *Castle Falkenstein*.

El mundo de *Cyberpunk 2020* lleva años pidiendo a gritos que lo traduzcan a videojuego, medio que tiene una deuda con la creación de Pondsmith (y la literatura de Gibson o Sterling que la engendra, claro) que abarca desde *Syndicate* hasta el *Deus Ex* contemporáneo. Y el propio Pondsmith es el candidato ideal para ello: su primer trabajo "serio", con su título en diseño gráfico bajo el brazo, fue en California Pacific Computer, la editora del primer *Ultima* de Richard Garriot. Allí estuvo hasta que "reventó. Es una historia muy larga que tiene mucho de todo, tanto de cobradores de impagos como de farlopa". Dos décadas más tarde Pondsmith se uniría a Microsoft Games Studio como gestor de diseño (con los colegas de mesa de FASA en *Mechcommander 2* o el dieselpunk del *Crimson Skies* de Xbox) y de ahí a Monolith Productions, como creador de misiones para *The Matrix Online*.

"Mi película favorita es *Blade Runner*", confiesa Pondsmith cuando le preguntamos por la inspiración primera de *Cyberpunk* en papel, "por lo que mi meta era hacer un juego basado en *Blade Runner*, lo del cyberpunk todavía estaba empezando". Lo curioso es que cuando Pondsmith arranca el diseño de *Cyberpunk 2013* todavía no conocía a William Gibson. De hecho, descubriría la lite-



Ciberpsicópatas: gente tan puesta hasta las cejas de implantes cibernéticos que pierden su humanidad al convertirse en más máquina que hombre. Lo que pasa después se resume con "era un buen vecino, siempre saludaba, nunca sospechamos nada" en el telediario.

ratura cyberpunk gracias a Walter Jon Williams (*Hardwired*, 1986) Solo tras finalizar el primer prototipo de *Cyberpunk 2013* pudo leer la novela seminal del género, *Neuromante* (que, como la peli de Ridley Scott, también tiene sus deudas con Philip K. Dick y Ballard).

No fue fácil editar *Cyberpunk 2013*. "Lo comparo a cuando eres un surfista novato y te topas con una buena ola", explica Pondsmith. "Has nadado hasta allí, acabas de ponerte en pie e intentas coger la ola. Pero en ese momento te das cuenta de que los mejores surfistas de la historia quieren coger la ola contigo, que tendrás que lucharla con ellos, y empiezas a gritar '¡Que soy nuevo!'. Todo el mundo del rol anunció al mismo tiempo que estaban haciendo juegos cyberpunk, la diferencia es que nosotros llegamos mucho más lejos que el resto cuando sacamos el nuestro".

NO PUEDE SER ALGO DIURNO Y LUMINOSO; NO PUEDE SER MONOCROMÁTICO; TIENE QUE TENER ESE AIRE ÚNICO DE 'CALLE MOJADA DE SAN FRANCISCO A MEDIANOCHE'
MIKE PONDSMITH

Pondsmith atribuye el éxito del juego de lápiz y dados a que es "la fantasía perfecta para el jugador. Encarnas a un cabronazo con abrigo de cuero hasta las cejas de ciberimplantes, con todo tipo de enemigos bien perfilados y cantidad de cosas raras pasando a tu alrededor. Uno de sus aspectos más interesantes (que es una de las cosas que me atraían de *Blade Runner*) es que tanto la ambientación como la tecnología son increíbles, pero la gente no lo es: puedes ser ese tipo duro, suponiendo que tengas la mala leche adecuada y hayas dedicado un tiempo a aprender el funcionamiento de las armas".

Desde la salida de *Cyberpunk 2013* en 1988, Pondsmith estuvo varias veces muy cerca de ver cómo su visión del futuro se traducía al videojuego. "Tengo firmados varios acuerdos de confidencialidad que me impiden hasta nombrar a las grandes empresas implicadas", nos cuenta. "Pero el resumen es que siempre pasaba algo: o bien con las editoras, o bien porque el equipo de desarrollo se rompía, debido a causas externas tipo falta de financiación, etc. Recuerdo un caso especial en el que me encantaba el prototipo pero justo entonces reclutaron al presidente de la empresa y tuvo que dejarlo todo para ir al ejército".

Todo cambió el día que Pondsmith recibió un correo de CD Projekt RED (famosos ya por la serie *The Witcher*) anunciando su interés por hacer un videojuego basado en *Cyberpunk 2020*, con el sentido del humor habitual de su director ejecutivo, Michael Nowakowski: "Me dijo que en Polonia solo han tenido o comunismo o cyberpunk, nada más". A modo de presentación, le mandaron una copia de *The Witcher 2*, que le impresionó bastante porque "estaba al mismo nivel que *Ultima*".

La gente de CD Projekt RED son roleros de mesa de toda la vida, y gran parte del estudio lleva jugando a *Cyberpunk 2020* desde su primera edición. "Tenía sentido que adaptásemos algo que nos gusta tanto jugar", explica Damien Monnier, diseñador de juego de CD Projekt RED. "El mundo de *Cyberpunk* es tan crudo, adulto y letal que encaja muy bien con el tipo de juegos que hacemos en CD Projekt RED".

"Empezaron a preguntarme sobre materiales y trasfondo en *Cyberpunk 2020*, demostrándome que conocían perfectamente el juego base y que no querían aprovecharse de su nombre para hacer otra cosa, que es algo que nos había pasado previamente con una de las grandes editoras con las que negociamos", cuenta Pondsmith. "Tienen la capacidad, el dinero, el equipo (y con dinero, me refiero a dinero para acabar el juego) y, sobre todo, tienen la intención de hacer algo auténticamente *Cyberpunk*".

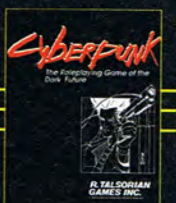
Desarrollar un videojuego basado en una franquicia siempre es un proceso delicado, sobre todo cuando tiene una identidad tan fuerte y un público tan fiel como *Cyberpunk*. "Lo primero que tienes que conseguir (y es lo que de verdad me encantó de mi primera charla con los chicos de CD Projekt RED) es captar la idea, las sensaciones, y luego ya preocuparte de envolver en reglas las cosas que de verdad importan", explica Pondsmith. "Por



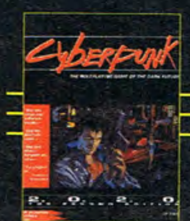
Night City es más un personaje del juego que una ciudad: el Afterlife, Forlorn Hope... Lugares que CD Projekt RED y Pondsmith ya han asegurado que volveremos a ver.

CYBERPÁPEL Y DADOS

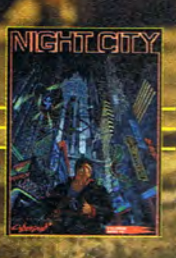
RESUMEN DE LOS PRINCIPALES MANUALES DE LA SERIE



Cyberpunk 2013
1988
La primera edición de *Cyberpunk*, de 1988. Posteriores revisiones solo tocarían el sistema de reglas, la ambientación permanecería intacta.



Cyberpunk 2020
1990
La edición más famosa de *Cyberpunk*, que tendría un par de revisiones adicionales durante el siguiente lustro para pulir su sistema de reglas. El pilar del asunto.



Night City Sourcebook
1991
Menos reglas, más ambientación: esta expansión de *Cyberpunk 2020* perfilaba los barrios, lugares y protagonistas de la megalópolis Night City.



"Mi mayor tarea ha sido elaborar lo que sucede entre la Cuarta Guerra Corporativa de 2024 y el mundo de 2077", asegura Mike Pondsmith.

Los SWAT del futuro se llaman MAX-TAC: un puñado de Terminators inversos diseñados para acabar con gente con más metal encima que un coche.

QUÉ ES CYBERPUNK 2020

EXPLICAMOS LOS FUNDAMENTOS DE UNA DE LAS MEJORES FRANQUICIAS DEL ROL.

CORPORACIONES
El mundo de *Cyberpunk* está dominado por megacorporaciones como Arasaka o Militech, un universo postpolítico donde mandan los consejos de administración. Pura ficción.

CIBERIMPLANTES
Mejoras cibernéticas del cuerpo humano capaces de dotar a sus usuarios de capacidades sobrehumanas por dos precios: dinero y humanidad. ¿Darías parte de tu alma por unos ojos perfectos?

AMBIGÜEDAD MORAL
Cyberpunk 2020 es un mundo sombrío, donde la vida vale poco y cada elección chapotea en fango ético: no existen los caballeros andantes, solo lo adecuado.

ALTA TECNOLOGÍA, BAJOS FONDOS
Cyberpunk es un juego de callejones como cavernas, que transcurre entre las sombras proyectadas en la ciudad por la brillante luz de los rascacielos corporativos, la cibertecnología y la realidad virtual.

PARANOIA
No confíes en nadie: ni en tus amigos, ni en tu amante y mucho menos en la persona que te paga. Si todo el mundo va a lo suyo, la única persona en quien confiar eres tú.

DISTOPÍA
Cyberpunk en resumen, es un mundo que tiende con una mano al futuro mientras con la otra sujeta los restos de una sociedad colapsada.

CyberGeneration
1993
No es parte del canon, pero este manual de superhéroes es nuestra realidad alternativa *Cyberpunk* favorita junto a la fusión con *Vampiro.*

Firestorm books 1 & 2
1997
La Cuarta Guerra Corporativa empieza aquí. Descubre cómo se fue el planeta al carajo por la avaricia empresarial.

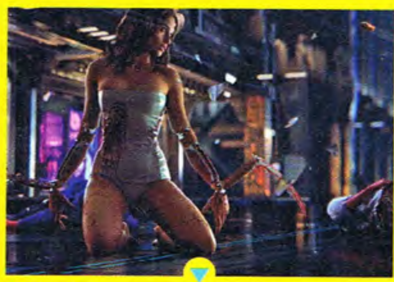
Cyberpunk v.3
2005
15 años después, Mike Pondsmith sacó una nueva edición (apodada *Cyberpunk 203X*), cuya temática es mitad *CP*/mitad posapocalipsis.

DESCODIFICAR EL TRAILER

EL TEASER DE CYBERPUNK 2077 PARECE, EN PRINCIPIO, POCO MÁS QUE UN CUADRO ANIMADO, UNA DEFINICIÓN DEL PROPÓSITO Y ESTÉTICA QUE IMPULSAN LA ADAPTACIÓN DE CD PROJEKT RED DE CYBERPUNK 2020. SIN EMBARGO, BAJO LA SUPERFICIE ENCONTRAMOS INFINITUD DE PISTAS Y DETALLES QUE ALUDEN TANTO A LA NUEVA HISTORIA COMO AL MATERIAL DE PARTIDA.

● 00:00:03

Uno de los iconos del universo *Cyberpunk 2020* es la ilustración original de Alt Cunningham luciendo lencería y mano robótica. La protagonista del tráiler es una recreación de la fantasmagórica Netrunner, convertida aquí en una estatua asesina de metal cromado, vestida en quimipiel y ciberaumentada aquí hasta la ciberpsicopatía.



● 00:00:34

Bullets, el temazo del tráiler viene de Archive, grupazo de trip hop/post-rock con casi 20 años de historia encima. De su séptimo álbum, *Controlling Crowds I-III*. La música siempre ha sido parte fundamental de *Cyberpunk*: la aventura de presentación (¡y la portada!) de *2020* presentaban a Samurai, la banda de Johnny Silverhand, otro icono *CP* (y novio de Alt en la historia original, por cierto).



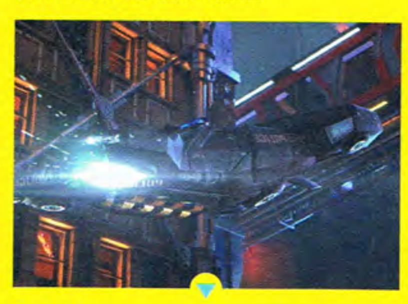
● 00:00:43

¿Esa chica del fondo? Es la Alt Cunningham original, la pin-up/Netrunner que abría las dos primeras ediciones y coprotagonizaba *Never Fade Away*, la primera aventura. A la derecha, anuncios de Dynalar Tech, compañía de *2020*.



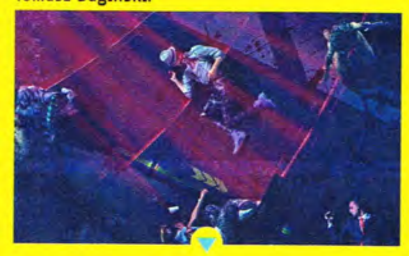
● 00:01:10

Una novedad de 2077: los AV -Aerodyne Vehicle- que usa la Policía de Night City, inspirados en los vehículos de *Blade Runner*.



● 00:01:14

La víctima de las cuchillas de Neo-Alt, ahí tirada con el sombrerito, corresponde a una persona real: el mismísimo director del teaser, Tomasz Baginski.



● 00:01:17

En la pieza del telediario encontramos muchísima información: News 54 es una de las grandes corporaciones mediáticas que podemos encontrar *Cyberpunk 2020*. Donde también aparecía un policía llamado Hammerman: ¿es un descendiente, es la misma persona? También vemos el precio de las acciones de Arasaka, la corporación que acabó con Alt en *2020*.



● 00:01:24

Al lado de la placa del NCPD, la pasma de Night City, vemos una calavera atravesada por un puñal: el parche no oficial de los "Psycho Squad", el escuadrón de las fuerzas especiales Max-Tac encargado de neutralizar a los ciberpsicópatas. Y de reclutarlos, también.



● 00:01:26

Un poquito de pornopólvora para el aficionado, que muestra cómo mima CD Projekt RED el material original: el arma de ese Max-Tac es un Militech Crusher SSG (escopeta, calibre .20).



● 00:01:53

De vuelta al AV del Psycho Squad, vemos cómo entre las filas de los Max-Tacs ahora se sienta una policía sospechosamente parecida a Neo-Alt: mismos labios, misma cicatriz cromada por el balazo del principio. Cito *2020*: "la terapia estatal es una opción en la ciberpsicosis, lo difícil es llevar al paciente a la oficina del psiquiatra: para eso están los Max-TaC".



● 00:02:14

Y finalmente, el mensaje semicifrado con la fecha de lanzamiento, con CD Projekt RED tomando prestada una carta de cuando Blizzard molaba: "cuando esté terminado"...



PARA MANTENER LA TENSIÓN EN CYBERPUNK HEMOS TENIDO QUE ROMPER MUCHAS COSAS Y LIMITAR LA TECNOLOGÍA, CON UNA GUERRA CORPORATIVA QUE SE HA CARGADO MEDIO PLANETA.

MIKE PONDSMITH

La policía de Night City vive por las mismas reglas que el resto de habitantes: "Dispara primero, sin dejar de molar".

lo que respecta a *Cyberpunk*, pues ya sabes: el combate tiene que ser letal, necesitas un enorme rango de interacciones (sobre todo con el entorno), un sistema modular muy escalable de ciberimplantes, gran variedad de misiones y, por encima de todo, pillar bien la atmósfera: no puede ser brillante y diurna, no puede ser monocromática, necesita ese aspecto único. Lo que yo llamo 'aspecto de calles mojadas de San Francisco a medianoche'".

El anuncio de *Cyberpunk 2077* vino acompañado de un tráiler conceptual a principios de enero para apoyar las declaraciones de Pondsmith: no se buscaba mostrar metraje del juego sino la atmósfera, la ambientación, los pequeños detalles del universo *CP* en cada fotograma. Algo que, cuando el vídeo está pensado para reclutar gente, demuestra que sí: que primero el universo y luego ya veremos.

"Concebimos el teaser para marcar el tono del juego y presentar algunos elementos clave", dice Monnier. "Para empezar, nos hemos centrado más en personajes como los Ciberpsicópatas o las fuerzas especiales del departamento de policía de Night City, los Max-Tac".

Un par de visionados revelan la historia del vídeo: una ciberpsicópata fuera de control es "reclutada" por los Max-Tac de Night City, especialistas en cambiar de bando a los que cruzaron la línea entre humano y máquina. Ya solo esa intro basta para demostrar que CD Projekt RED pulsa las teclas adecuadas del universo *Cyberpunk 2020*, pero los detallitos son un festín para el fan de Night City, como los anuncios de las megacorporaciones o ciberimplantes sacados directamente del manual. "Todo el escenario del vídeo, para empezar, es un homenaje directo a Never Fade Away, la apertura de *Cyberpunk 2013*. La chica es, básicamente, una versión moderna de Alt Cunningham (la primera netrunner en el rol)", desarrolla Pondsmith. "Incluso hay una imagen de fondo de la Alt Cunningham original, con su cibermano, entre los anuncios de las distintas corporaciones y ciberimplantes que se pueden ver".

El resultado final impresionó gratamente a Pondsmith. "Sabía más o menos lo que estaban haciendo, porque me pasaban bocetos de la ciudad para que les diese el visto bueno", se ríe. "Pero hay una gran diferencia entre eso y ver el resultado final, que para mí fue como 'oh sí, eso es: ¡habéis entrado en mi cabeza, ahora lo veis, ahora veis lo que yo veo!'".

Night City, la ciudad principal del rol de mesa, repite protagonismo en *Cyberpunk 2077*: una densa megalópolis donde se enlazan con neones la decadencia y el futuro tecnológico más prominente. Más aún si consideramos que el videojuego transcurre medio siglo en el futuro del universo *CP*, lo que ha abierto tantas puertas como problemas nuevos ha generado. "El mayor desafío de 2077 ha sido contener la tecnología lo suficiente para que su desarrollo no nos llevara a la fuerza a la mochila cohete, el coche volador y los cascos alados", señala Pondsmith. "Afortunadamente, dimos con una puñetera Guerra Corporativa, con la que reventamos casi todo el planeta". Esta Guerra Corporativa trajo consigo la destrucción de Chicago y Washington DC; una plaga que borró todo rastro de vida en Hong Kong; y un Ciberespacio inundado por mortíferos virus informáticos de nuevo cuño: "R.A.B.I.D.S.". Con lo que, ahora mismo, entrar en la red es, según Pondsmith, "como meterse en mitad de *Mad Max*". Los daños en la infraestructura global de la red conllevan un problema adicional: la gente ya no puede comunicarse vía Ciberespacio.

Aunque la base para el videojuego de CD Projekt RED sea *Cyberpunk 2020*, su ámbito de influencias bebe de todo el género, desde *Blade Runner* hasta *Ghost In The Shell*, por mencionar dos de las películas citadas por Monnier (tal vez los dos mejores ejemplos de lo que se puede esperar de una ambientación cyberpunk). Al mismo tiempo, el equipo de desarrollo menciona entre sus juegos de referencia títulos indispensables como el primer *Deus Ex* de Warren Spector y el *Syndicate* original de Peter Molyneux.

Las consecuencias de esta Guerra Corporativa todavía se notan, incluso cincuenta años después: grandes regiones de la red global aún permane-



El sentido de la moda de Night City parece que no ha cambiado en 50 años: el futuro según los 80.

Cyberpunk 2077: poder opresivo, alta tecnología y decadencia urbana.

cen inhabitables, con enormes bases de datos todavía en reconstrucción y la aparición de nuevos actores y sistemas. "Para mantener la tensión cyberpunk necesitas romper unas cuantas cosas para mantener la tecnología a un nivel donde todavía exista la gente", dice Monnier sobre la falta de Singularidad.

Desde la perspectiva del desarrollador, la traducción de un sistema de lápiz y dados a reglas digitales no siempre es fluida. "Hemos preservado un puñado de las mecánicas del libro, pero es normal que no todas las reglas del papel tengan sentido en un videojuego", dice Monnier. "Intentamos conservar casi todos los sistemas originales posibles, añadiendo cosas de nuestra propia cosecha. Lo complicado es separar lo que funciona en nuestro entorno de lo que no, sin perder la esencia de lo que es *Cyberpunk*".

Parte de esa esencia es el *Netrunning*, donde la gente proyecta su consciencia en el paisaje virtual del ciberespacio. Los avatares de cada parte de

ES MUY IMPORTANTE PARA NOSOTROS QUE SAQUEMOS CYBERPUNK 2077 CUANDO ESTÉ LISTO, ES LO MÍNIMO QUE MERECE LA CREACIÓN DE PONDSMITH.

DAMIEN MONNIER, CD PROJEKT RED

la red tienen características físicas de tal manera que si un Netrunner (los hackers de *CP*) quisiera asaltar un servidor, se enfrentaría a una fortaleza de datos. A la red se puede acceder mediante conexión neuronal directa, que permite mejores tiempos de reacción, pero hace físicamente vulnerable al Netrunner a las peligrosas Contramedidas Electrónicas para Intrusos (ICE, o Hielo en casi todos los libros del género). "El netrunning era uno de los ingredientes principales de *Cyberpunk 2020*", explica Monnier. "Lo sabemos, somos conscientes de que tiene que ser parte integral de nuestro juego y, aunque todavía es pronto para hablar de ello, puedo prometer que vamos a conservar todos los elementos que hacían que el Netrunning de lápiz y papel fuese lo más".

La estructura de *Cyberpunk 2077* promete una combinación entre exploración en mundo abierto y una historia no lineal con múltiples tramas abiertas que avancen la narrativa adulta del juego. La trama principal, elaborada ya por Pondsmith en su última visita a CD Projekt RED, se centra en un individuo nacido en las calles de Night City, en cómo sobrevive y medra entre megacorporaciones y los matones de las bandaumentadas.

Una de las novedades argumentales será la tecnología emergente Braindance, que permite a los que la emplean reproducir (hola, *Días Extraños*) recuerdos de otras personas, sensorialmente completos y con sus emociones asociadas. Grabaciones de cualquier cosa, desde aventureros de la red global penetrando zonas abandonadas hasta famosos esquiando en Aspen, pasando por las grabaciones prohibidas de un asesino en serie o una matón bandaumentado dando ejemplo con los dientes de un tendero por retrasarse en el pago de su impuesto de protección.

Temas tan deprimentes y maduros que encajan como un guante en un estudio que ya consiguió triunfar entre la crítica con los oscurísimos *The Witcher*. "Tenemos muy buenos diseñadores de misiones y guionistas en CD Projekt RED; una narración bien forjada y sin miedo a tocar temas más adultos es lo mínimo que se espera de nosotros", explica Monnier. "Otro punto clave es que nuestra historia no será lineal. Es donde más estamos trabajando, para asegurarnos de que cada partida sea única, pero que todos los jugadores experimenten un juego alucinante".

Semejantes ambiciones conllevan un ciclo de desarrollo extenso. "Si no tuviesen ya las herramientas para acometer un proyecto así me preocuparía", aclara Pondsmith, "porque es algo muy ambicioso. Pero solo con lo que han conseguido ya con títulos como *The Witcher 2*, por ejemplo, me despeja cualquier duda sobre si pueden o no conseguirlo: por supuesto que pueden". Lo único que ha prometido CD Projekt RED es que *Cyberpunk 2077* saldrá "cuando esté listo". Mientras casi todas las editoras apresuran los juegos para cumplir con los accionistas -no con los jugadores-, da gusto ver que todavía quedan desarrolladores que se preocupan por el producto final. "Es muy importante para nosotros sacar el juego cuando esté acabado, no solo como desarrolladores, sino como fans de Pondsmith y su obra". Nada mal para una idea que empezó cerrando bares.

LAS MECÁNICAS DE SU PARTE SURVIVAL IMPORTAN MENOS EN ESTA SECUELA QUE LOS SUSTOS EN SÍ: 4A GAMES HA OPTADO POR NO COMPLICARLE LA VIDA AL JUGADOR.





Izquierda: Los momentazos de enfrentamiento militar puro no son habituales, pero su condición de gran espectáculo es indiscutible. Y, por suerte, no están escritos: todos los enemigos son reales y de número finito.

LA REVOLUCIÓN SUBTERRÁNEA

Metro: Last Light

AL DETALLE

GÉNERO: Miedo moscovita
PLATAFORMA: PC
OTRAS PLATAFORMAS: PlayStation 3, Xbox 360
ORIGEN: Ukraine
COMPAÑÍA: Deep Silver
DESARROLLADOR: 4A Games
PRECIO: 44,95 euros
LANZAMIENTO: 17 Mayo
JUGADORES: 1
REQ. MÍNIMOS: Windows XP, 2.2+ GHz Dual Core CPU, 2GB RAM, DirectX 9, GeForce 8800/GeForce GTS 250
ANÁLISIS ONLINE: No hay.

MEJOR QUE: METRO 2033



PEOR QUE: HALF-LIFE 2

Metro 2033* ya tenía muy claro a quiénes quería parecerse de mayor: a *Half-Life* y a *F.E.AR. Para ser exactos, a las partes de *F.E.A.R.* que no funcionaban pero lo intentaban fuertecito. Con *Last Light*, la decisión de acercarse a la saga de Freeman es todavía más consciente, con un simpático comunista jugando el papel de Alyx Vance y un equivalente a Dog por ahí metido: *Metro LL* quiere ser *Half-Life 2* en muchos aspectos, y no veas cómo honra esto a los ucranianos.

Por lo que respecta a *F.E.A.R.* la cosa es mucho más simple: 4AGames asumió que habían conseguido por su cuenta un par de avances muy interesantes en esto de hibridar el survival con el pegatiros y avanzaron por ahí: *Last Light* me ha hecho pasar miedo como no lo consigue un videojuego desde *Demon's Souls*. Y, como en el juego de From Software (o en el primer *Aliens Vs. Predator* de Rebellion), sin renunciar a una acción tan explosiva como sólida en este caso: una propuesta tremebunda, ruidosa y asna como ella sola, de frenetismo y tembleque y pólvora percutida humeando todo hasta que no se mueva nada. Un rollo muy soviético, vamos.

Sí, la cosa se mancha en momentos puntuales con un mirarse al espejo del *CoD* (imaginamos que "dirigidos" por una THQ desesperada) que no le hace favores a nadie, ni a los desarrolladores, que acercan demasiado al barro radioactivo en esos momentos un conjunto por lo demás soberbio; ni al jugador, atrapado momentáneamente en secuencias espectaculares donde se nos despoja de todo poder y se ven los hilos del marionetista (algo además muy cuestionable en un título donde los recursos son demasiado escasos para andar tirándolos contra un trozo de script). Tironcillo de orejas aparte, hay mucho donde rascar en la segunda aventura de Artyom.

Para empezar, la historia se aleja de Dmitry Glukhovsky (cuyo *Metro 2035* aparece en forma de novela física en algunas de las estaciones de Metro) y desarrolla su propio universo, con la

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LA MASCARADA: Aunque sea menos importante que en *2033*, andar por la superficie con la máscara antigas llena de sangre y medio rota mientras cae lluvia radiactiva todavía genera bastante ansiedad.

Arriba: ¿Ese momento del primer Far Cry? ¿Ese momento en el que te has batido con mercenarios malotes y de repente aparece una criatura mutante haciendo paté con tu hígado? Pues aquí, cada pocos niveles, con un tipo de bicho nuevo. Consejo: escopeta.

HORA DE MORIR

El reloj que lleva Artyom es una notable mejoría con respecto al original. Ahora es visible todo el rato y cumple varios fines, desde indicarnos si estamos a la vista de los hipotéticos enemigos (sí, a lo Sam Fisher, Garrett, etcétera) hasta activar un cronómetro de superficie que nos indica cuántos minutos de aire nos quedan. Estar atrapado en un horrible tiroteo de superficie y ver en la muñeca que te quedan 10 segundos de oxígeno es uno de esos momentos impagables de *Metro*. En interior cumple un papel mucho más aterrador: te indica qué hora es en el mundo real y cuánto hace que perdiste la noción del tiempo.

venia del novelista, eso sí. ¿Significa que hay que haber jugado el original para entender qué pasa aquí? Para nada, el juego ya se encarga muy bien de hacer la introducción a su universo (Metro de Moscú: diseñado en su momento como hipotético búnker nuclear. Enhorabuena, constructores: funcionó) y, de hecho, el desconocimiento hasta puede ser una carta fantástica de cara a la inmersión del jugador novato, con el corazoncito encogido en un mundo tan posnuclear como paranormal como metáfora de entreguerras con sus nazis midecráneos y sus comunistas ("¡Porrr la Línea Rrroja, Camarradas!". No es coña: hablan así) y sus comandos chiflados: sin duda el sueño de Íker Jiménez. ¿Que *habría* que jugar *Metro 2033* porque es una de las mejores propuestas de tiros de esta generación? Nos vamos entendiendo.

De ahí también las referencias a *Half-Life 2*: la trama es poco más que una excusa para ir recorriendo distintos tipos de escenario, cada uno con una propuesta mecánica o ambiental distinta. Puede que los ucranianos no cuenten con una idea tan gorda como la pistola de gravedad, pero lo suplen de sobra con un equipamiento de síndrome de diógenes en un planeta vertedero, que falla cual escopeta de feria y te lleva a momentos tan bellos como tener que cargar con una dinamo tu linterna mientras unos bichos solo vulnerables a la luz te confunden con un cocido. O el momento en el que una infiltración sigilosa (porque hay mucho, pero mucho *Splinter Cell* aquí, y es piropazo) se va a hacer puñetas por un leve tropezón y toca tirotearlo todo: con coberturas que saltan por los aires, gente atacándote desde distintas alturas, y una letalidad mutua a la que no estamos acostumbrados en tiempos de las esponjas de balas o de enemigos de chichinabo.

De verdad, sentaría a Ken Levine y a la gente de *Resident Evil 6* en un cuarto y no les dejaría salir hasta que se acabasen los dos *Metro* en máximo nivel de dificultad. Con sus fallos, con sus equivocaciones de diseño y demás, resulta que *Last Light* es mejor pegatiros (e integra mejor una narrativa con acompañante) que *Infinite* y demuestra que las balas y la acción cabestra no son enemigas del miedo, sino todo lo contrario: los momentos de más susto los he pasado disparando literalmente a sombras y susurros en la oscuridad, a espectros geiger, entre flashbacks, visiones alucinadas y las burradas narrativas de una cultura que todavía no se ha bebido todo Hollywood sin rechistar.

De hecho, el mayor problema de *Metro: Last Light* es cuando se pone blockbuster: tienen un motor cuya iluminación se pasa por el forro tranquilamente en casi todo lo que no sea *Crysis 3* y lo saben. Tienen unos exteriores tan decadentemente bellos, con su lluvia radioactiva y sus ruinas de la civilización, que han rebajado conscientemente la amenaza de la asfixia y la muerte roentgen en ciertos niveles: dando muchos filtros de aire para que *mires*. Y sí, posiblemente sea la propuesta más hermosa del shooter contemporáneo, con ese contraste de infierno exterior y estaciones claustrofóbicas (minuciosamente dotadas de vida y cultura propia, con sus shows chuscos y sus estripers y tiendas de armas para ti), pero...

El problema es que *Metro: Last Light* funciona mejor cuando se olvida de sus veleidades narrativas y se dedica a ser un pegatiros

FAQ

¿HE LEÍDO "LA BOMBA NUCLEAR DEL ANTERIOR"?
Sí, los rusos descubrieron unas criaturas mutantes/aliens/telépatas. En uno de los dos finales, Artyom les daba muy fuerte con lo atómico.

¿QUÉ NOS ESPERA EN LA SUPERFICIE?
Correr, es lo que te espera. Ten en cuenta que hay bichos inmortales, por lo que es mejor correr todo lo posible y ya nos liaremos a tiros más adelante.

¿QUÉ TAL ESTÁN LOS LIBROS DE METRO 20XX?
El primero es fabuloso. El segundo un pestiño. Los de universo extendido... Ahm, no los hemos leído. Tú mismo.



Derecha: La representación del juego nos deja ojipláticos. Luego ya nos damos cuenta de que quema y corremos.



Arriba: El modelado de las alegres chicas del Bolshoi me ha hecho preguntarme si en 4A Games han visto alguna vez a una mujer de cintura para abajo.

Derecha: "Y en el cielo, la bat-señal. Pero Christian Bale estaba cojo y de bajona" -Christopher Nolan, dando la brasa posnuclear.

LA PERSONALIZACIÓN DE LAS ARMAS ES UNO DE LOS MEJORES ASPECTOS DEL JUEGO. ESO Y QUE TU DINERO SEAN BALAS DE ALTA POTENCIA: REPARTE LIMOSNA

Abajo: El invierno nuclear empieza a retirarse y la vida se abre paso a pesar de que Artyom soltase un nuevo petardazo nuclear al final del juego anterior. La coherencia no es uno de los puntos fuertes de su narrativa, pero con una ambientación así nos da igual.



MINUTO A MINUTO

LOS MEJORES MOMENTOS DEL JUEGO EN ORDEN CRONOLÓGICO

1 HORA



Tu segundo encuentro con la gárgola es más cercano: te agarra, te tira a un río de mierda tóxica y te lías a tiros con ella hasta que se pierde en el horizonte. Todavía piensas que puede morir.

5 HORAS



El espectáculo del Bolshoi empieza a convencerte de que a lo mejor no hay esperanza y tenías que haber detonado la bomba nuclear de *2033* dentro del Metro, no fuera.

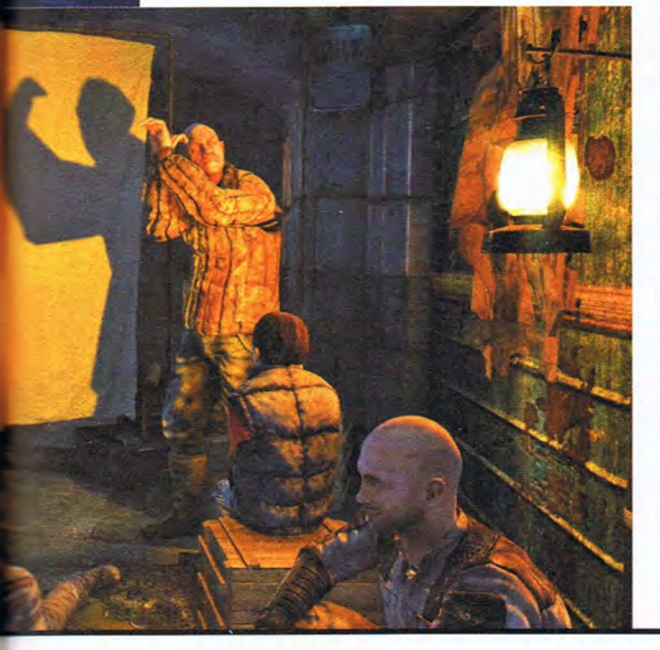
10 HORAS



Toca recoger y plantearse qué es exactamente lo que ha pasado en el tercer acto. Las partes en las que hemos matado mucha gente las tenemos bastante claras, eso sí.

HAY UN MUNDO AHÍ ABAJO

Los niveles en los que se nos enfunda el arma y se nos suelta por las diversas estaciones de Metro están integrados de aquella manera, pero el mundo que construyen es tan fascinante que se les perdona. Vagabundear por estos reductos de humanidad viendo cómo podría ser viable una civilización subterránea posnuclear; darte cuenta de que ciertas profesiones lo sobrevivirán todo... Incluso viviremos auténticos momentos de terror existencial al comprobar que el ocio en un mundo sin Internet caerá en manos de tragafuegos, acordeonistas y cuentacuentos. Es igual de mírame y no me toques que la mayor parte de Columbia, eso sí: mi parte de jugador de rolazos estaba deseando que me encargaran un par de quests.



umbilical, que no pasillista: con túneles tan bien diseñados, tan irregulares, tan llenos de oportunidad y miedo a vuelta de la esquina que uno se olvida de que nos están llevando de la mano.

Sobre todo porque 4AGames la suelta cuando tiene que hacerlo, deja que tropecemos y que exploremos y que nos metamos en líos aunque tengamos una brújula que nos indique, si queremos, el camino. Hay un nivel que ilustra perfectamente esta filosofía de diseño: contamos con un vehículo, literalmente sobre raíles porque estamos en el metro. Podríamos avanzar y dedicarnos a disparar a los objetivos del tren de la bruja... O podríamos bajarnos a ver los túneles laterales, metiéndonos en un cristo de "con lo bien que estaba yo en mi coche". Perdidos entre telarañas, bichos mutantes, alucinaciones, gases venenosos y, al final, aparte de recompensas al uso (oh, armas nuevas; oh, municiones) encontraremos *algo* relacionado con el resto de nuestro viaje en coche. O no, y habremos hecho el canelo, desperdiciando recursos. Y nunca sabremos si explorar lo poquito que se puede explorar merecerá la pena o, simplemente, nos meterá en un jari de cuidao, por listos. Eso es muy grande a día de hoy, y es una pena que haya tan poquito.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

EXPLORACIÓN EXTERIOR: Se nos prometió que los entornos abiertos jugarían un papel mayor, pero excepto momentos muy puntuales, no dejan de ser (aquí sí) pasillos a campo abierto.

Tampoco quiero decir que *Last Light* sea la redención de nada: es un excelente pegatiros, técnicamente esplendoroso y con un equilibrio entre acción-susto-sigilo fantástico... Hasta el tercer acto. La parte final desequilibra un juego que hasta entonces había sido un desmadre de nazis ("fascistas", les subtitula el traductor. A saber), mantis submarinas del tamaño de una furgoneta, bestias de satán-plutonio, gárgolas indestructibles, francotiradoras calientes y un largo etcétera de puntuales "oye, qué bien esto". Que no pasa nada, no es especialmente grave: es solo que se dan cuenta de que tienen que cerrar una historia, les entra la ínfula grandilocuente y se ponen Hermanos Wachowski con el jugador: yo voy a soltarte mi rollo trascendente y tú no te preocupes, que tienes por delante un par de tiroteos épicos. "Pero", dirá el jugador, "es que tu juego no va de tiroteos épicos, sino de supervivencia contra todo pronóstico". Ay, la funesta sombra del pegatiros de los mil millones de dólares...

Desmanes en pos del taquillazo y concesiones al jugador moderno aparte, 4A Games han construido una pequeña lección de género, que no ha tenido que abandonar conceptos fundacionales como diseño de niveles, variedad armamentística o letalidad para adentrarse en los caminos del reconocimiento masivo. Que por el camino se hayan dejado parte del survival es perdonable, pero duele.

Javi Sánchez



VIOLENCIA TAN SECA COMO BELLA

WARRIOR OF THE BARRIO, HIJO DEL METAL

Far Cry 3: Blood Dragon

AL DETALLE
GÉNERO: Nocilla Dream
PLATAFORMA: Xbox 360
OTRAS PLATAFORMAS: PS3, PC, Wii U
PAÍS: Estados Unidos
COMPAÑÍA: Ubisoft
DESARROLLADOR: Ubisoft
PRECIO: 14,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-8
ANÁLISIS ONLINE: No

MEJOR QUE
RETRO CITY RAMPAGE



PEOR QUE
HOTLINE MIAMI

Lo del mejor videojuego de todos los tiempos hoy, *Blood Dragon*, es un viaje de seducción de ida y vuelta, a unos setecientos niveles distintos, casi todos dirigidos a la misma franja de edad que buscaba Brian Provinciano con su *Retro City Rampage*. Pero lo que nos ha hecho Dean Evans es mucho peor: es como ir a una manifa con esa chica fantástica e ideal que conociste en otoño, a ciscarte un poco en propios y ajenos como buen cínico, cuando ¡boom!, aparece acompañada de su hermana pequeña, un despampanante huracán ALDC recién entrado en la veintena, de estética autoconsciente y discurso crítico, ambos edificados sobre todos y cada uno de tus referentes vitales de la preadolescencia.

¿Qué haces? ¿Qué se hace ahí? ¿Qué le dices a *Far Cry 3* (al que has lisonjeado como una de las mejores cosas que te ha pasado en 2012) cuando te topas con este inesperado *Blood Dragon*, que es más pequeño, que no tiene tanto contenido, que no va (no puede) ir a ninguna parte todavía? Esa es la encerrona vital en la que ha puesto Dean Evans a todos los lectores a los que les tiemble la neurona al pasar las páginas de retro. Poco más hay que explicar. Al resto...

...No sé, es imposible saber cómo puede reaccionar alguien que no haya visto jamás cine de la Cannon en VHS ante este fanzine xérox, esta carta de amor generacional, este *videojuego* en toda la expresión original de la palabra. Pero supongo que, dado que este título se apoya (ojo, no es una expansión, es su propio ser) en el excelentísimo *Far Cry 3*, algo tendrá que provocar en el jugador. A ver, la chiflada modificación total es sólida, directa, conserva todos los sistemas de su papaíto isleño y además efectúa tremendas reflexiones sobre el medio, por más que las escriba en letras fluorescentes.

Blood Dragon es algo más que una suma de referencias de VHS, juegos clásicos y referencias culturales tan ineludibles como chuscas (aquí no tiras piedras, sino dados de 20 caras):



Arriba: Hay momentos en los que creo que este título es la respuesta de Ubisoft al *Duty Calls* de People Can Fly.

Abajo: El efecto de las scanlines es una maravilla, aunque la bomba habría sido ya implementar una opción para jugarlo a resoluciones ridículas.



FAQ

¿DE QUÉ VA BLOOD DRAGON?
Hay un héroe amnésico ("solo recuerdo a mis padres, a mi perro y Vietnam II"), hay un colega negro muerto trágicamente a manos de un villano musculoso, hay una rubia: haz las cuentas.

¿EL PERSONAJE MEJORA?
Y el equipo. Ambos de modo lineal, eso sí. Ganas CiberPuntos por "hacer cosas cuestionables" y dinero mangando (el verbo es del juego) cadáveres. Con unos subes de nivel y con los otros compras mejoras de armas... Que, por supuesto, tienes que desbloquear con misiones secundarias, eso sí.

Abajo: Nuestra "vista cibernética", algo más justificable que la cámara de Far Cry 3, nos permite identificar enemigos en cualquier lugar del mapa. Y menos mal, porque con este esquema de colores, en exteriores, cuesta.

LOS DRAGONES SANGRIENTOS DEL TÍTULO SON GODZILAS DE COLORES CHILLONES QUE ESCUPEN RAYOS SUPERLÁSER. TAL CUAL

es una mirada lateral, una perspectiva distinta sobre una forma de entender el videojuego y cómo se entrelaza con la modernidad. Es *Contra of Duty*, pero planteado cómo tal. ¿Qué pasa cuando coges a uno de esos bigardos de la acción ochentera, con sus ninjas de colores, sus ciborgs de plasticazo, sus rayos láser de neón encendiendo un cielo de 16 colores y le obligas a tener un tutorial? Un HUD (¡un HUD que habla!), misiones secundarias, actualizaciones, ¡viaje rápido!

El resultado es una serie de sopapos a la boca del videojuego de la mano de un puño cromado tan ridículo como contundente. Porque *Blood Dragon* empieza riéndose de los abismos ridículos de los 80 y, justo cuando piensas que estás ante otro juego hecho por un tío casi seguro que calvo reivindicando su infancia, blam, estás antes un juegazo que se permite usar la chorrada como trampolín para mejorar *Far Cry 3*. Los Dragones Sangrientos que dan nombre al juego sirven como excusa para presentar una nueva mecánica de escudos al conquistar bases (que huelen a Código Konami), por ejemplo; el ci-fi de videoclub permite eliminar el daño por caída o el ahogamiento submarino de Rex Colt/Michael Biehn.

Sí, también perdemos otras cosas del original: el sistema de creación y mejora, los materiales, etcétera. *Blood Dragon* funciona por un binomio de condensación/destilado muy simple: qué tengo que quitar y qué añadir para que esto se sienta (no se imposte, no finja, no calque) como un juego de 8-bit. Vamos a ir en línea recta, vamos a quitar morrallas, vamos a presentar misiones con una cantidad absurda de disparos y un nivel de dificultad engañoso (ojo con medio, aquí, ojo). Y es durante estas reflexiones, ya desde el primer capítulo, cuando *BD* se reivindica como un paso más allá de la mera masturbación de la memoria, un mix en el que cabe todo a la hora de buscar una experiencia sensorial rotundísima, no nostálgica. El momento en el que el malo, en pleno festival de líneas-puño del cine de acción, escupe sin inmutarse un "¿Te he contado alguna vez cuál es la definición de la locura?".

Cuando te deslizan frases del juego del año pasado junto a burdos chistes de pedos, te das cuenta de que la broma es otra, que todo está cuidadosamente medido y dirigido. Evans es un tío listo, un terrorista cultural que ha aguardado quién sabe cuántos años para llevar a cabo este atentado en el que se lanza un cebo múltiple cada vez más desplazado temporalmente y cada vez más engañoso: estás matando a tíos con cascos de motero muy parecidos a los de cierta pareja electrónica y, al mismo tiempo, te está metiendo a Power Glove por la oreja. Puñeta, la presencia carismática del propio Michael Biehn: un pavo tan epónimo de la acción ochentera que le copió Kojima para representar al primer Solid Snake). El incesante repaso temático al indi, a la pantalla llena de scanlines, a toda la cultura neo-retro que ha ido acumulando esta década, para escupir algo a medio camino entre la Gran Broma y el Juego Sacro. Evans ya ha pregonado por ahí que *Blood Dragon* está más cerca de *Mendigo con Escopeta* que otra cosa, maldita sea.

¿Qué se le dice a *Far Cry 3* cuando te encuentras con *Blood Dragon* y has pasado el fin de semana encerrado en su mundo paralelo de Godzillas de colores y pistolas de Robocop? ¿Y cuando te has quedado pilladísimo por su concepción, intencionadamente errónea, de cómo funciona tu nostalgia? ¿Qué se le dice al videojuego moderno en general, con su rollo maduro, sus historias profundísimas sobre ciudades voladoras y otras disquisiciones elevadas? ¿Qué se hace ahí, salvo adoptar la actitud de la imagen de la izquierda?

Javi Sánchez

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

DEAN EVANS: Ignoramos cómo pasa una persona de las buenas ideas visuales de *Splinter Cell: Conviction* al locurón desmesurado de *Blood Dragon*, pero Ubisoft: encárgale *Assassin's Creed 1979* ya.



VIVIR PARA EL CHISTE POCHO

Far Cry 3: Blood Dragon **comenzó su marketing como una inocentada del 1 de abril (ya saben, el 28 de diciembre anglosajón) que después se confirmó como un juego independiente, una locura por parte de una Ubisoft que de un tiempo a esta parte le está cogiendo un gusto maravilloso al desmelene y al riesgo. Ya con el juego entre manos, y entre borriqueces lindísimas ("la cobertura es el condón de los juegos de tiros") hemos confirmado que todo se hace para el chiste fácil y sin cortarse ni media: ¿que hay que rescatar a un científico? "El científico se va a llamar Susan en esta misión, por cierto", reza la misión. ¿Por algún motivo en especial? ¡Para poder llamarse "Rescatando a Susan Desesperadamente", claro!**





VEREDICTO 9/10
ARREPIÉNTETE MAÑANA

ZOMBI TROPICALES: ES QUE NUNCA TERMINAN DE MORIR DEL TODO

Dead Island
Riptide

Es una vieja costumbre en las secuelas (en cine, en comics, en videojuegos) la de replantear la ambientación de la producción original, intentando ampliar, variar u ofrecer alternativas al punto de vista o el entorno primario. A veces es una cuestión de mera prolongación del argumento, que lleva a nuevas ambientaciones (sucede con las secuelas en las que el guión retoma la línea argumental en el punto en que la dejó su precedente), a veces ese trasfondo viene a rastras de la habitual tendencia en las secuelas a subir el volumen, la cantidad y la calidad de todo lo que presentaba la entrega anterior (el ejemplo eterno: *Aliens*, que cambia la ambientación de la primera película en busca de un lugar propicio para justificar su motor narrativo: en vez de un solo monstruo hay montones).

Riptide tiene su razón de ser, la única novedad en una secuela apresurada y claramente derivativa, (ha llegado solo año y medio después del *Dead Island* original), con el levísimo cambio de ambientación que propone. Con el "Island" clavado a fuego en el título, *Riptide* no se atreve a dar un giro argumental a una mecánica que lo permitiría (la esencia del juego, creemos, no es que transcurra en una isla, ambientación que quedó ya exprimida y agotada, sino que su mecánica es una mezcla de RPG y acción en primera persona, con un fuerte acento en el cuerpo a cuerpo), sino que además vulgariza aquel estrafalario concepto original. Los zombis no estaban en una isla cualquiera, a lo Robinson Crusoe (como, sigh, sucede en *Riptide*), sino que deambulaban por un resort veraniego, por una artificial ciudad de vacaciones construida para ricachones domingueros. El resultado era interesante, por lo que tenía de conexión con el concepto de George A. Romero de los muertos vivientes como símbolo de la deshumanizada sociedad moderna y sus pulsiones intuitivas: si en la mítica película *Zombi* los muertos vivientes volvían a los centros comerciales a reanudar una pantomima ahora cancelada por culpa del apocalipsis, en *Dead Island* (con un simbolismo puede que involuntario, pero así son las metáforas pop: te estallan en las narices aunque no quieras), los muertos eran ecos de la sociedad civilizada que se había dedicado durante décadas a dejar su huella en entornos antes virginales y totalmente libres de la mano del hombre.

Bueno, pues todo eso se pierde en *Riptide*: los supervivientes del primer juego, interceptados por los militares de turno que quieren sacar partido a la plaga zombi (¿no creéis que si la ambientación de *Dead Island* era tan relativamente refrescante se debía a la ausencia, a grandes rasgos, de las fuerzas del orden marcial, tan quemadas por culpa de *Resident Evil* y derivados?), caen

DETALLES

PLATAFORMA: Xbox 360
OTRAS PLATAFORMAS: PC, PlayStation 3.
ORIGEN: Polonia
COMPAÑÍA: Deep Silver
DESARROLLADOR: Techland
PRICE: 49,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta



Arriba: Rara vez te verás en una situación como esa, bien aprovisionado con un arma de fuego y manteniendo una distancia prudencial de los enemigos. Pero de todos modos, quién necesita un rifle si tienes un fiable y dialéctico remo.



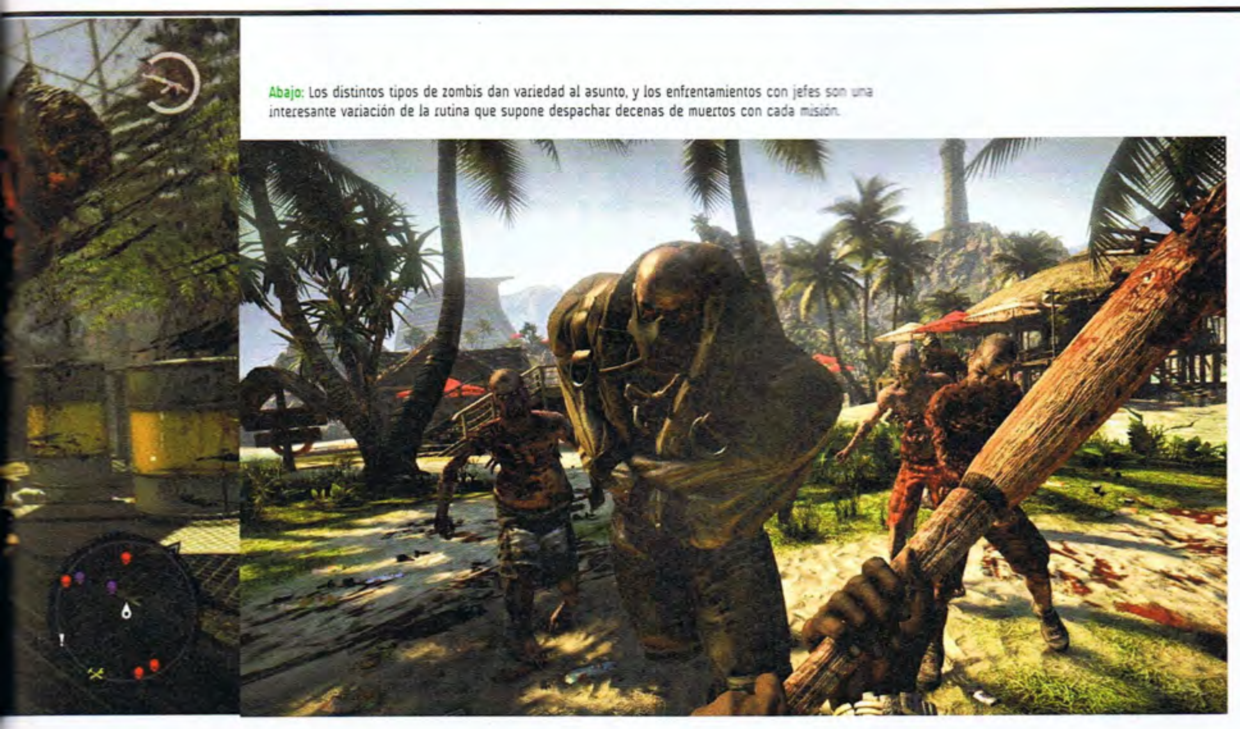


Arriba: La ambientación, pese a ser levemente inferior a la de la primera entrega, vuelve a llamar la atención por el contraste entre gore descarnado y solanera tropical.

Derecha: Ah, los lobeznos caseros. Quién no ha hecho esto con unos tenedores en casa y ha estado a punto de sacarse un ojo.

VUELVEN LOS BUGS Y LA PAUPÉRRIMA IA ENEMIGA, PERO SI DISCULPASTE TODO ELLO EN LA PRIMERA ENTREGA, NO TE COSTARÁ DISFRUTAR DE RIPTIDE

Abajo: Los distintos tipos de zombis dan variedad al asunto, y los enfrentamientos con jefes son una interesante variación de la rutina que supone despachar decenas de muertos con cada misión.



MEJOR QUE

THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTICT





LEFT 4 DEAD

PEOR QUE

FAQ

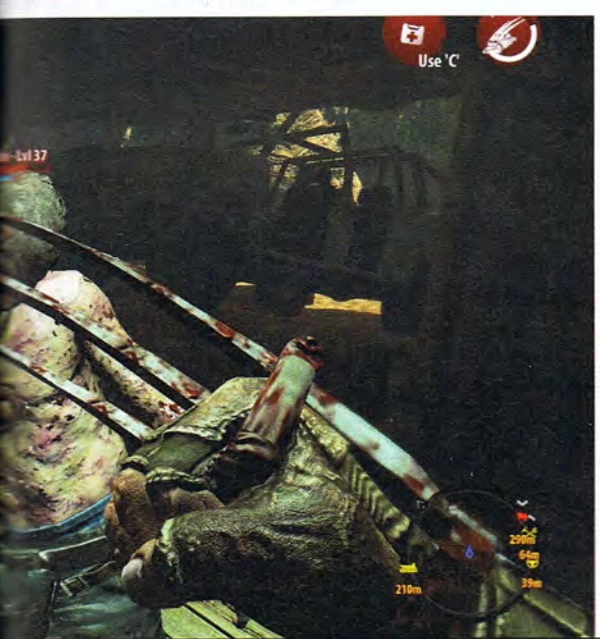
¿EL COMBATE CAMBIA?
No, lo encontrarás igual de marrano que siempre. La mejora de las armas es casi igual

¿LAS MISIONES CAMBIAN?
Desaparecen las de escolta. Igual somos nosotros, pero hay menos vehículos. Y aparecen las lanchas.

¿CAMBIA ALGO?
El cambio en la ambientación da pie a decorados relativamente novedosos, como la estupenda ciudad medio sumergida.

LA CUESTIÓN DEL TORSO

La que se montó con el busto del torso desmembrado no influye, ni para bien ni para mal, en nuestra impresión sobre esta secuela, pero no nos resistimos a dejar constancia aquí: no entendemos cómo hay quien puede llevarse las manos a la cabeza porque para promocionar un juego de zombis caníbales y peleas violentísimas, a un departamento de marketing se le ocurre regalar con una edición especial del juego un busto sangrante. ¿Es de mal gusto? Terrible. ¿Es desagradable y grotesco? Extremadamente. La cuestión es que el juego también lo es, y el busto reflejaba perfectamente ese contraste entre civilización frívola (ese bikini con estampado horrible...) y violencia extrema del primer *Dead Island*. La pregunta es sencilla: ¿en qué momento los videojuegos pueden ser repulsivos e incómodos y el resto de las cosas (¡ni siquiera las que los promocionan!) no?



en una isla cercana a la Banoi original, una Palanai que funciona como una microsociedad, con sus zonas comerciales, sus sistemas de abastecimiento y su organización a pequeña escala. El rollo tropical continúa, pero perdemos la extrañamente original, por reconocible y por su mala baba, ambientación del resort turístico. Y esa desgana que parece adueñarse del guión desde su misma sinopsis crece y empapa el resto de los aspectos de este juego.

Han vuelto los bugs y fallos de programación, la paupérrima IA enemiga (tampoco le vas a pedir mucho a un zombi, pero al menos que no esté dándose cabezazos contra una puerta cuando pasas a su lado) y la poco imaginativa estructura de misiones que en la mayoría de los casos se basan en ir a la otra punta de la isla a pulsar un botón. Es decir, que se repiten las principales quejas hacia el primer *Dead Island*, lo que deja la impresión al jugador de estar más ante un DLC esforzado que ante un juego independiente. No es bueno para un título que decide innovar tan poco en términos de ambientación y mecánica de juego.

Pero si ya pasaste por alto esos fallos en el primer *Dead Island* (que se podía perfectamente si se dejaba uno llevar por el enfebrecido ritmo del combate cuerpo a cuerpo contra oleadas interminables de muertos), te resultará sencillo pasarlos de nuevo, esencialmente porque nada de ello ha cambiado. E incluso en algunas cosas mejora: no hay misiones de escolta (o nosotros no las hemos encontrado) y el modo cooperativo ha sido depurado. En cuanto al juego cooperativo convencional, se llevan a cabo una serie de ajustes en la dificultad que mejoran la experiencia (si uno de los jugadores tiene muchos más puntos de experiencia que otro, los enemigos son mucho más duros para él). Pero además, se suma la posibilidad de que un desconocido entre en tu partida, por ejemplo en las misiones tipo Horda, que sin duda son las más divertidas e intensas de jugar, ya que al menos no hay que andar deambulando por la jungla. No a todo el mundo le agradará la posibilidad de compartir partidas con un desconocido, pero da cierto valor y emoción al juego cooperativo saber que no todos tus compañeros en la resistencia al asedio zombi van a depender de la limitadita IA del juego.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

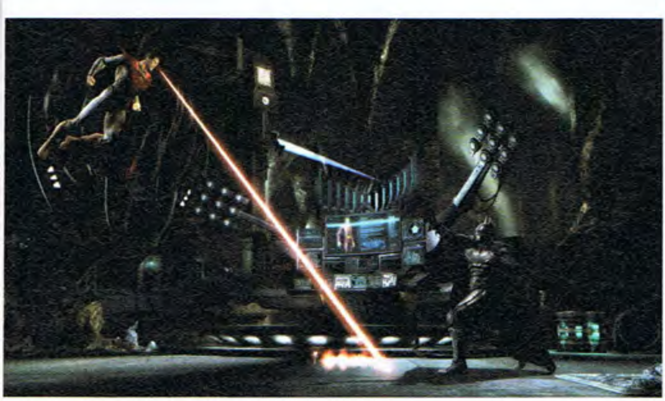
NUEVOS PERSONAJES: Como el juego continúa de forma lineal el argumento de Dead Island, no hay nuevos personajes. Salvo uno, que te recomendamos: está muy capacitado para el combate de melée.

Riptide, a pesar de las malas decisiones, no es un mal juego de acción zombi. Sigue siendo satisfactorio, en su repetitiva machaconez, ponerle púas a un remo para contemplar cómo hace estragos en el cutis de los no-muertos. Pero eso no quita que sea obvio que, para futuras secuelas, la serie pide a gritos un giro. Uno cualquiera.

JOHN TONES

VEREDICTO 6/10

UNA SECUELA POCO INSPIRADA, PERO SIGUE FUNCIONANDO



MENOS CARISMA QUE MORTAL KOMBAT, PERO CON SIMILAR MENSAJE DE ESPERANZA: LA LUCHA 2D NO ESTÁ MUERTA

Injustice
Gods Among Us

La ecuación de *Injustice* es sencillísima: si te gustan los superhéroes en general y los personajes de DC en particular, su estilo bombástico, afectado y grandilocuente te gustará; y si te gustó el reboot de *Mortal Kombat*, enhorabuena: *Injustice* mantiene sus constantes mecánicas. *Injustice* juega sobre seguro con un róster de luchadores poco menos que infalible y que, aunque no se sea lector de tebeos DC, resultan medianamente conocidos; y ya arriesgó en su firme apuesta por el combate 2D con el último *Mortal Kombat*, así que solo tiene que pulir errores y potenciar aciertos. El resultado es un juego al que, esencialmente, no hay demasiados peros que ponerle. A diferencia de un inexpugnable título de combate 2D para adictos al género, como podría ser el reciente *Skullgirls*, *Injustice* presume de ser accesible hasta para el jugador más novato. Y aunque los intríngulis de los contras, los *parries* y el siempre puñetero *juggling* de *Mortal Kombat* precisará unas cuantas horas de juego para ser dominado, los momentos más efectistas y espectaculares de la función (la interacción con los escenarios, los agarres, la activación del poder especial de cada personaje y, sobre todo, la explosión de fuerza que se consigue con la barra de *super* llena) se activan pulsando uno o dos botones.

Una golosina para aquellos que se quedaban atrancados hasta con el hadouken más elemental, pero que tiene su contrapartida venenosa: la sencillez extrema de manejo hace que los combates se conviertan en castillos de fuegos artificiales, ocasionalmente confusos y que a veces otorgan demasiada recompensa visual a cambio de un esfuerzo muy leve, lo que puede jugar, a la larga, en contra de *Injustice*.

Ahora volveremos sobre ese tema. Detengámonos sobre el que es, paradójicamente para un juego de lucha, uno de los pilares sobre los que se levanta *Injustice*: el argumento. NetherRealm ha tenido que bregar, desde su mismo arranque, con la problemática de enfrentar a héroes entre sí, y no solo contra villanos. Todo juego que ha manejado un universo editorial completo ha tenido que enfrentarse a esa cuestión de un modo u otro (en el clásico *Justice League: Task Force* de 16 bits, por ejemplo, los héroes eran en realidad androides que los suplantaban), y aquí lo que tenemos es la siempre recurrente solución del universo alternativo. En este caso, uno en el que Superman le saca las tripas al Joker e instaura una dictadura de ley, orden y obediencia absoluta. El motivo: está preso de furia vengadora después de que el legendario villano haya matado a Lois Lane y al hijo de ambos aún nonato, así como a Jimmy Olsen. Batman, por supuesto, que siempre ha sido más llorón pero este tipo de cosas las lleva muy a rajatabla, organiza una resistencia contra el superhombre. Los vericuetos argumentales de la aventura (unos particularmente bobos, además), llevan a los héroes de nuestra Tierra a esa dimensión en la que Superman y los superhéroes que no se han rebelado, reina sobre el planeta. Una mera excusa argumental (y no especialmente original: los lectores con callo estamos cansados de ver a Lex Luthor haciendo de bueno y a Superman haciendo de malo...) que, sin embargo, funciona para ambientar los combates y que, salvo algún recurso perezoso (¡enfréntate a tu yo malvado! ¡una vez! ¡y otra! ¡y otra!) hila muy bien un Modo Historia que, igual que en *Mortal Kombat vs. DC Universe* y el último *Mortal Kombat*, permite al jugador visitar todos los escenarios disponibles en el juego y ponerse en la piel de cada personaje durante un par de combates.

LA HUELLA
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EL RÓSTER: NetherRealm ha contado (igual que en la última entrega de Mortal Kombat) con un catálogo de luchadores variado e icónico. Sin necesidad de inventar demasiado, ya venía con parte del trabajo hecho.

Arriba: La gente de NetherRealm Studios tuvo que inventar una Tierra alternativa para justificar la intensidad de las peleas entre héroes.

MEJOR QUE



MORTAL KOMBAT VS. DC

PEOR QUE

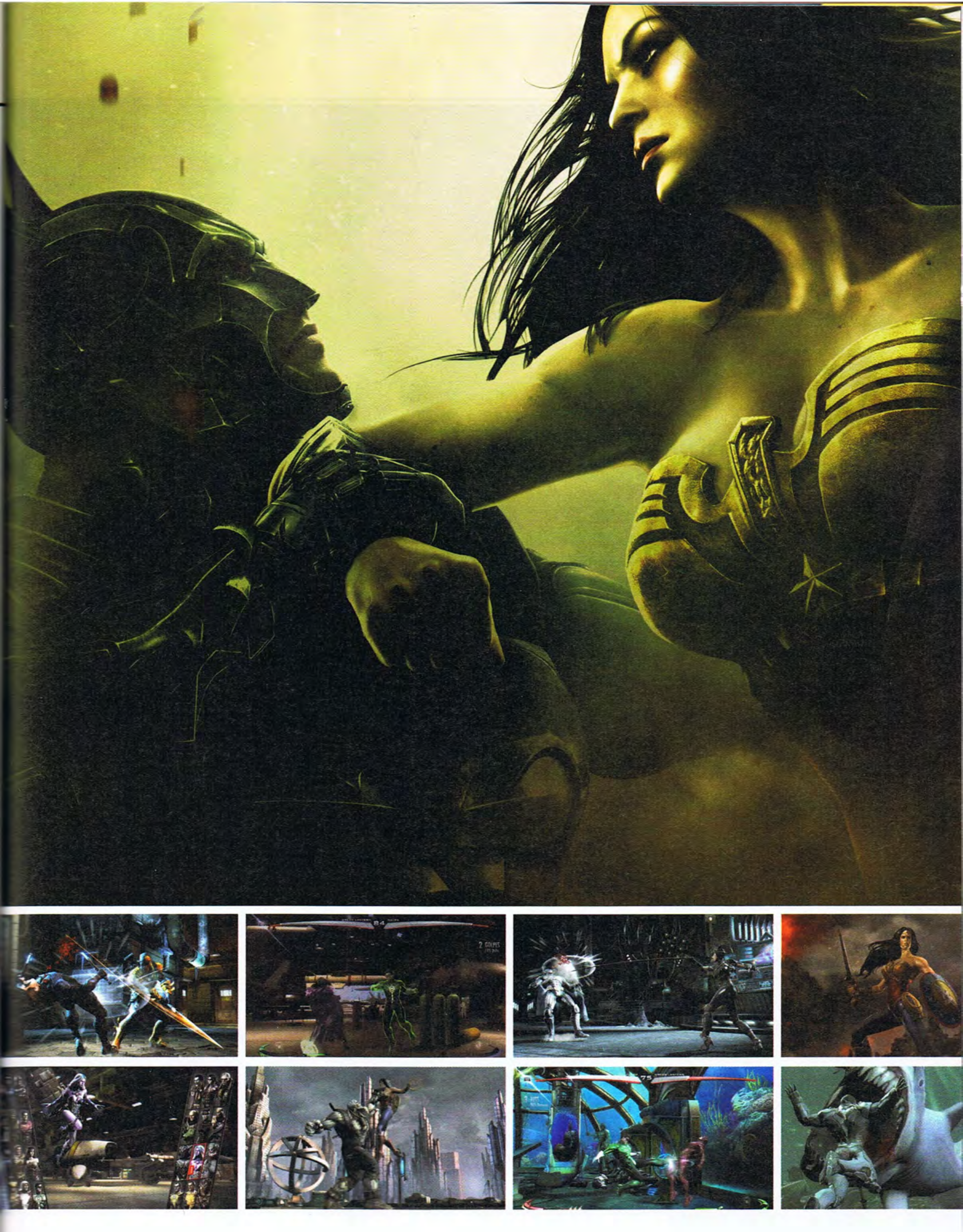


MORTAL KOMBAT 9





QUIZÁS UNO DE LOS JUEGOS DE LUCHA EN 2D MÁS ESPECTACULARES QUE SE HAN VISTO, INJUSTICE NO ESTÁ, SIN EMBARGO, CARENTE DE IMPRECISIONES


84
2 GOLPES
75

MINUTO A MINUTO



LOS MEJORES MOMENTOS DEL JUEGO EN ORDEN CRONOLÓGICO

10 MINUTOS



○ El Modo Historia arranca en nuestra Tierra. Controlas a Batman y descargas toda tu furia contra Deathstroke en Arkham. Permanecerás poco tiempo aquí y con este personaje.

3 HORAS



○ Vas a tardar, como en cualquier juego de lucha, en controlar todos los especiales. Pero en relativamente poco tiempo estarás haciendo atravesar muros a los enemigos sin problemas.

10 HORAS



○ Acaba el Modo Historia y enfréntate al Modo Batalla, donde puedes desbloquear un final independiente para cada personaje. Y tienes ante ti el virtualmente inagotable Modo Versus, claro.



Abajo: El contador de super permite desencadenar el golpe más poderoso, que se activa simplemente pulsando los dos gatillos. El resultado es espectacular y devastador, desde Flash dando la vuelta al mundo para tomar carrerilla y golpear, a Aquaman convocando a un tiburón que se zampa al rival.



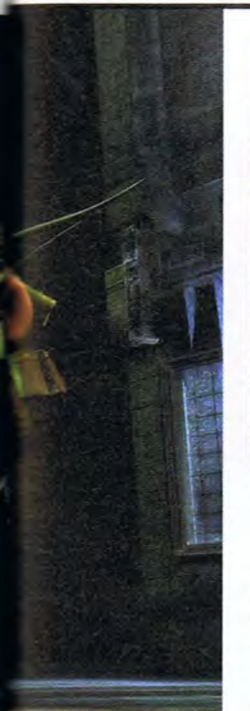


Arriba: Algunos rediseños de personajes son interesantes, pero en términos generales se opta por la estética de armaduras post New-52, especialmente horrible en casos como el de Flash. Ya vendrán los DLC...

LOS COMICS DE INJUSTICE

Solo unos meses después de que Ed Boon anunciara el juego, se comunicó que DC editaría la inevitable saga en formato comic que complementaría el argumento. En formato digital (el papel ha llegado más tarde) y con cadencia semanal, el cómic de Injustice no es exactamente una adaptación del argumento del videojuego sino una precuela, que narra cómo se ha llegado a la peculiar situación de enfrentamiento entre Batman y Superman. Veremos cómo el Joker aniquila a Lois y su hijo nonato, también a Jimmy Olsen, y cómo Superman se venga del villano. El comic, escrito por Tom Taylor, no se está llevando las mejores críticas, y se ha señalado que convertir a Superman en un villano es un recurso manido que posiblemente sirva para sostener los cimientos de un juego en el que todos se enfrentan con todos, pero no basta para un comic asfixiado por la libertad de poder proporcionar continuamente impactos traumáticos al lector, ya que nada permanece en este universo alternativo.







Arriba: Se han visto pocos escenarios tan interactivos en el género. Si hay algo con ruedas o lanzable en el escenario, úsalo.

El problema es que es esa ambientación superheroica y, por definición, hipertrofiada, ahoga un poco la mecánica del juego. Y en el género de lucha uno contra uno, por mucho que se quiera disimular una dinámica por definición repetitiva con espectáculo rimbombante, hay que dejar que la mecánica respire y sea transparente, porque la confusión y el machacar botones al tuntún está a la vuelta de la esquina.

En Injustice no sobran los golpes especiales, pero sí sobra que se activen con tanta facilidad: curiosamente, contrasta con la mecánica clásica de los *Mortal Kombat*, que por limitaciones técnicas en parte, y en parte también por elección, siempre han sido juegos sobrios, a ras de suelo; aquí es todo un festival de especiales disparatados, empleo del escenario, ejecuciones que interrumpen el combate con cinemáticas de treinta segundos... Como un superhéroe que no ha aprendido a controlar sus poderes, *Injustice* parece cautivado por su propio exceso, y aunque el mismo dé pie a momentos de operísticas ondonadas de leches, también llega a oprimir una mecánica de juego que, en el fondo, no necesita de adornos, ya que ha demostrado ser precisa y efectiva y que se tiene en pie sin necesidad de tanta pirotecnia.

Es curioso, *en Mortal Kombat*, el reboot (un juego mucho más sobrio que éste) podría pensarse que gracias a su universo, más seco y sangriento, exige golpes más contundentes y no tiene mucho sentido que los personajes reboten contra las paredes cuando pueden ser decapitados. NetherRealm parece superada por el hecho de que, eh, son superhéroes, son prácticamente inmortales, podemos poner el volumen al 11. El resultado es excesivo e, insistimos, espectacular, pero a la vez ahoga un poco lo que a muchos nos gustaría ver: un intercambio de leches preciso y doloroso. Por decirlo de otro modo: cuando hayas atravesado por octava vez, muy aparatosamente, las paredes de un escenario, echarás de menos el combate, infinitamente menos versátil pero en ocasiones bastante más satisfactorio, de los *Arkham* de Rocksteady.

Injustice es, con todo, un juego de lucha estupendo: aunque el on-line tiene severos problemas de lag (no son tan atroces como en *Mortal Kombat*, pero está lejos de la perfecta exactitud de un *Street Fighter 4*), los modos de juego son magníficos: los desafíos de los Laboratorios STAR son variados y divertidos (aunque también están lejos de la increíble Torre de *Mortal Kombat*, donde las pruebas demostraban algo más de imaginación) y el Modo Batalla aporta el aliciente de contemplar los destinos por separado de cada uno de los personajes del juego.

Está claro que el fan de DC quedará más que satisfecho (aunque desde luego, no puede quejarse de los videojuegos basados en sus héroes: hace años que son mucho mejores que los tebeos que los inspiran): teniendo en cuenta que el género de lucha en 2D no está todo lo revisitado que nos gustaría, tampoco le vamos a buscar tres pies al gato. Demos paso rápidamente al choque de los dioses. Los pusilánimes de cuerpo y espíritu que se echen a un lado.

JOHN TONES

VEREDICTO 8/10
ESTUPENDO CATÁLOGO DE BOFETADAS SUPERHEROICAS

LA INVENCIÓN DE UNA TIERRA ALTERNATIVA PARA QUE LOS HÉROES SE ATICEN NO ES ESPECIALMENTE ORIGINAL Y QUITA UN POCO DE ENERGÍA AL PUNTO DE PARTIDA: SUPERMAN VS. BATMAN

FAQ

SOY NOVATO EN LOS JUEGOS DE LUCHA...
Pues este juego te encaja. Aparte de un prolijo tutorial, es tan sencillo de controlar que en muy poco tiempo estarás descargado furia heroica con golpes especiales.

¿Y SI LOS HÉROES DC ME SUENAN A CHINO?
Bueno, hay mucho fan-service en el juego, está claro, pero al desarrollarse en una Tierra alternativa, no tendrás problemas para entender la historia.



HÉCTOR SÁNCHEZ

Productor de *Injustice: Gods Among Us*



¿CUÁLES SON LAS PRINCIPALES NOVEDADES EN TÉRMINOS DE MECÁNICA DE ESTE *INJUSTICE*?

Quizás la más llamativa para quienes estén acostumbrados a los *Mortal Kombat* es que hemos eliminado el botón de bloqueo, que ahora se hace con el método más tradicional de retroceder. Se llegó a esa decisión de diseño porque ya había demasiados botones que activaban ataques especiales. Tampoco hay asaltos, solo una barra que se consume dos veces. Hemos intentado así dar más agilidad y continuidad a los combates, y también que tengan una narrativa más lineal y cinematográfica. Los personajes son más pequeños, es un juego más rápido y frenético y, finalmente, no hay movimientos de ejecución al estilo de los fatalities.

¿QUÉ ERRORES CREES QUE HABÍA EN VUESTROS ÚLTIMOS JUEGOS DE LUCHA (MK VS. DC, MK9) QUE HABÉIS INTENTADO CORREGIR EN INJUSTICE?

Hemos intentado que *Injustice* sea más accesible para los jugadores casuales, aquellos que puede que se acerquen por primera vez a un juego de lucha atraídos por los personajes o porque han visto una película de Batman. Por eso es mucho más sencillo activar especiales o interactuar con el escenario. Pero no hemos descuidado a los fans tradicionales del género: si buscas profundidad de juego en *Injustice*, también la vas a encontrar.

¿HA SIDO MUY COMPLICADO PARA NETHERREALM CAMBIAR EL CHIP Y DEJAR ATRÁS UNA FRANQUICIA CON UNA IDENTIDAD TAN DEFINIDA COMO *MORTAL KOMBAT*?

Hemos percibido cierta expectación con el hecho de que estuviéramos haciendo un juego ajeno a los *Mortal Kombat*. Y aunque la perspectiva de las peleas y la estructura de la narración es el mismo que en el último *MK*, hemos introducido cambios aparte de los de mecánica que he detallado antes. Por supuesto, el título es mucho menos sangriento, pero no todo son limitaciones: los héroes DC nos han permitido un acercamiento más light, expansivo y espectacular, que los fans de *Mortal Kombat* no habrían tolerado.

LO MEJOR ESTÁ SIEMPRE RESERVADO A LOS PACIENTES

Persona 4 Arena

Abajo: El modo historia, y por extensión, el de un jugador, tienen mucho más peso que en cualquier otro videojuego del género, con la excepción, quizá, de *Mortal Kombat*.



Por fin. Casi un año después de que el juego se lanzara en Japón, *Persona 4 Arena* ha llegado a nuestra tierra con un montón de regalos a modo de disculpa por la larga espera. Por suerte para la compañía y para el jugador, aunque los retrasos han sido una molestia, el tiempo no ha diluido lo estupendo que es este juego de lucha.

Gracias a la colaboración entre Atlus y Arc System Works veremos muchas de las mecánicas de combate de estos últimos. Si eres habitual de *Guilty Gear* y *BlazBlue*, conocerás muchas cosas de *Persona 4 Arena*. Se trata de un juego de lucha basado en combos en cadena con dobles saltos, movimientos aéreos, contras, llaves, muertes de un golpe... Tiene de todo y hay que aprender muchas cosas, pero hay una concesión a los novatos: el auto-combo, que se activa machacando A y que ejecuta un combo automáticamente. Hace menos daño que uno de verdad, así que es una herramienta que no rompe el balance del juego.

La característica única de *Persona 4 Arena* son los guardianes Persona que tiene cada luchador. Dos de los cuatro botones de ataque controlan los golpes ligeros y fuertes de nuestro Persona, y aprender a usarlos es la forma de avanzar en el juego, pues tienen su propio set de golpes, movimientos especiales y súper. Tienen incluso su propia barra de energía representada por cartas que se pierden con cada golpe recibido. Si te quedas sin las cuatro cartas, el Persona debe recargarse antes de volver al usarse. Es algo original que suma unicidad al juego.

Atlus ha hecho su trabajo en el grueso de la historia y con la narrativa, confiriéndole una fascinante profundidad para ser un juego de lucha. Además, se pueden desbloquear personajes y cuenta con conectores que dan acceso a todo el contenido del modo historia. Es curioso que por momentos la historia eclipse a los combates, pues incluso cuando se pelea hay diálogos y bocadillos de texto. Da gusto ver que la historia no es un mero contexto para las tollinas, sino casi lo contrario.

Las partidas online, para nuestro regocijo, aguantan bastante bien dentro del conjunto. Por otra parte, dado el tardío lanzamiento de *Persona 4 Arena* había una gran preocupación porque no habría al principio ninguna comunidad online que sostuviera el juego. Aún no sabemos qué tal ha vendido ni venderá, pero este problema es secundario puesto que aún existe una gran cantidad de jugadores norteamericanos conectados y con ganas de dar una buena lección a algún desaprensivo, o de recibirla, claro está. La introducción antes del combate va siempre con unos tirones horripilantes, pero una vez comienza el combate no había ningún problema.

Se ha tomado su tiempo, pero *Persona 4 Arena* merece la pena. No dudamos de que encandilará a los aficionados.

AL DETALLE

FORMATO: PS3, Xbox 360
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: PQube, Zen United
DESARROLLADOR: Atlus, Arc System Works
PRECIO: 44,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2

MEJOR QUE

GUILTY GEAR XX ACCENT CORE+





PEOR QUE

BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS DE MENOS

AYUDITA: Los desafíos y tutoriales explican las mecánicas, pero vendría bien algo más de ayuda para que los novatos entiendan cómo usar los Personas, los impulsos en el aire y los movimientos especiales.



VEREDICTO 8/10

HA MERECIDO LA PENA ESPERAR TANTO TIEMPO





Arriba: A la hora de elegir el nombre online, es posible hacer uno propio. La composición del título debe hacerse a partir de tres palabras que se desbloquean jugando.

LA TORMENTA ES EL MENOR DE TUS PROBLEMAS

ShootMania Storm

Abajo: En lugar de vida, hay escudos. Dependiendo del modo, se tienen tres, pero se muere al perderlos todos. Las armas tienen disparos limitados según el tipo, pero se recargan tras un tiempo de espera determinado.



La nostalgia es un arma de destrucción masiva. La escena independiente ha estado operando alrededor de lo viejó durante años y casi en exclusiva, cubriendo la innovación con capas de píxeles gordos. El punto de partida de Nadeo no es tan primitivo, pero no me cabe la menor duda de que *ShootMania* es un shooter que bebe de los ya distantes recuerdos de tiempos más sencillos. El botón izquierdo del ratón libera un láser de la muerte y el derecho te eleva en el aire varios metros por encima del suelo. Eso es un shooter, ni más, ni menos.

Como todo FPS que se precie, sus referentes son los combates desvergonzados, increíbles y exigentes de *Quake* y *Unreal Tournament*. Moverse es una necesidad para sobrevivir, y lo habitual es encontrarse a la gente saltando y disparando en lugar de campear como cerdos, pues esto suele saldarse con un láser en la cara. Adaptar el esquema mental a este tipo de movimientos rápidos, tiros precisos y gente infalible cuesta un poquito si estás adaptado a los *Call of Duty*, pero una vez dentro, es imposible no divertirse como un enano en cada combate.

ShootMania y su sencillo planteamiento están acompañados de una buena selección de modos creador por el estudio, donde destaca Arena, en el que todo el mundo empieza. Es un modo todos-contra-todos con una vuelta de tuerca: cuando se activa una antena, los jugadores tienen un poco de tiempo antes de ser fulminados, a menos que se refugien en un pequeño espacio en el centro del mapa. Semejante locura se ve acompañada de otros modos tradicionales, como los combates por equipos o la captura de bandera.

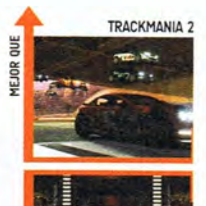
Todo esto es solo una pequeña porción del inmenso potencial del modo Creation, porque los modos, las armas y también los mapas pueden editarse fácilmente desde dentro del juego para crear una experiencia única de multijugador. La estructura del editor recuerda directamente a *TrackMania*, y aunque es tan sencillo como seleccionar y colocar, las opciones avanzadas van a crear una comunidad detrás que será muy comentada en los meses venideros. El único aspecto negativo en todo esto es la inferfaz, que carece del diseño y la elegancia necesarios para comunicar con detalle todos los posibles aspectos secundarios dentro de los modos de juego. Por supuesto, esto no es algo que estropee ni por un momento la maravillosa mecánica del juego, pues los escudos y la munición (los dos únicos elementos vitales en el combate) están claramente indicados, pero es un indicio de la falta de pulido. Si se aprende a usar la interfaz y se obvia la calidad gráfica media, *ShootMania* es fácilmente uno de los mejores y más humildes shooters de los últimos tiempo gracias a que se basa en la pericia en lugar de en *perks* y niveles. Una auténtica lástima que el inexistente marketing lo condene a ser un juego de nicho, porque no ha habido nada igual desde *Quake III*.

AL DETALLE

FORMATO: PC
ORIGEN: Francia
COMPAÑÍA: SouthPeak Interactive
DESARROLLADOR: Nadeo
PRECIO: 19,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-16

MEJOR QUE

TRACKMANIA 2





PEOR QUE

QUAKE III

LA HUELLA

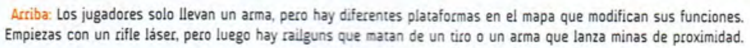
LO QUE HACE A ESTE JUEGO ÚNICO

PERSONALIZACIÓN: Los niveles de personalización de *ShootMania: Storm* son infinitos. Armas, modos, mapas, todo se puede tunear a gusto, prolongando el absurdo todo el tiempo que se quiera.

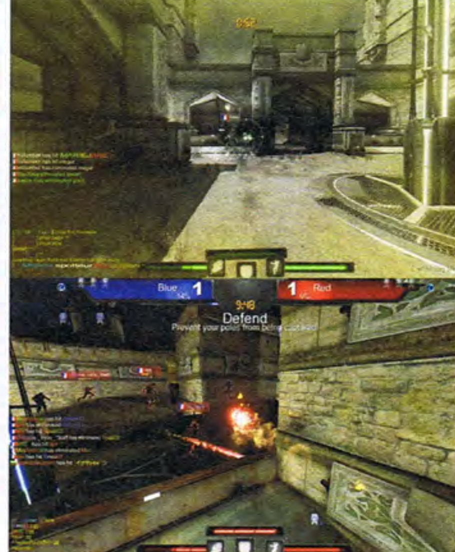


VEREDICTO 8/10
DISPARA COMO SI FUERA 1999





Arriba: Los jugadores solo llevan un arma, pero hay diferentes plataformas en el mapa que modifican sus funciones. Empiezas con un rifle láser, pero luego hay railguns que matan de un tiro o un arma que lanza minas de proximidad.



LOS REMORDIMIENTOS DE UN ASESINO

Dishonored: El Puñal de Dunwall

Por si no lo recordáis, *Dishonored* fue el juego del año 2012 de esta sacrosanta revista (echad un ojo al número 10). Así que ¿cómo no iba a gustarme su primer DLC de verdad? Arkane ha tratado con muchísimo mimo este descargable y nos habría decepcionado cualquier cosa que no hubiese estado al mismo nivel. Afortunadamente, la historia de Daud, el asesino de la emperatriz, es tan fascinante y está tan bien contada con la mecánica como la de Corvo.

Tal como ocurría con el juego completo, en la primera misión ya tuve que decidir cómo sería mi personaje. Para mí, Daud es el asesino arrepentido de la emperatriz, pero para cualquier otro puede ser un hombre sin piedad que no ha aprendido nada. Depende, de verdad, de cómo se juegue. *Dishonored* condicionaba al personaje protagonista no solo con la resolución de las misiones, como estamos acostumbrados, sino a través de cómo se juega. ¿Quieres ser la sombra que acecha o el asesino a pecho descubierto? Porque es posible ser una u otra, e incluso una mezcla de las dos. De esto y de alguna decisión puntual dependerá la personalidad de Daud.

Dicho esto, mi partida ha transcurrido durante bastante más tiempo de lo que el DLC tiene pensado. Alguien que juegue a lo berserker podrá acabárselo en tres horas seguro, pero a mi me ha llevado más del doble porque me he recorrido los escenarios (dos de los tres que hay son completamente nuevos) de principio a fin, encontrando todas las runas. No es algo que haya hecho por gusto, que también, sino porque *Dishonored* no pone las soluciones delante: es necesario encontrarlas. Así, me recorrí los edificios del barrio jurídico buscando pistas sobre dónde estaba el testamento de un burgués. Podría haberlo matado directamente, pero preferí fumigar con mierda la ventilación de su casa para luego incriminarlo y buscar el testamento durante su detención. Estas cosas sonarán a cualquiera que jugara a *Dishonored*, así que imagino que todo fan del juego estará satisfecho sabiendo que todo funciona igual de bien. Sin embargo, es cierto que no hay tantas opciones ni son tan moralmente grises.

Como se maneja a Daud y no a Corvo, los poderes con los que hay que obrar son ligeramente diferentes. No se dispone del corazón acusador, como lo llamo yo, ni del control de personajes, algo que he echado muchísimo de menos en mis tropelías. Al menos, esta ausencia se vio suplida por el conjuro de asesinos aliados, que derrotaban y distraían a los enemigos mientras buscaba una salida. También hay nuevos objetos, siendo mi favorito la bomba aturdidora, más que nada porque es la única arma introducida que se centra en lo no letal. Y éste es el punto más éspero del DLC: todas las nuevas habilidades y la mayoría de objetos están enfocados a matar, haciendo mucho más complicadas las resoluciones no mortales. Puedo entender que Daud es un asesino y que es diferente a Corvo, pero eso debería depender más de mi forma de jugar. No sé si en la segunda parte de esta historia, que se venderá en el siguiente DLC (*Las Brujas de Brigmore*), se solucionará esto.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

DURACIÓN: Entiendo que es un DLC, pero con *Dishonored* siempre quiero más. Tres capítulos, aunque me hayan llevado seis horas largas, me saben a poco. Menos mal que habrá segunda parte.



Abajo: La historia de Daud tiene un final que ya se sabe, pero eso no significa que sus antecedentes inmediatos no puedan ser realmente interesantes. Y aún queda un poco más.

AL DETALLE

GÉNERO: Juego del año
PLATAFORMAS: PS3, 360, PC
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Bethesda
DESARROLLADOR: Arkane Studios
PRECIO: 9,99€
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1

PEOR QUE

DISHONORED



TAN BUENO COMO



BIOSHOCK INFINITE

Pese a que no es tan redondo como el juego completo, *El Puñal de Dunwall* condensa toda la mitología del juego y la amplía muchísimo. Puesto que su mecánica se mantiene, aunque en el tema del combate no letal empeore un poco; no puedo sino recomendar este DLC, que huele a añejo, a expansión de las de antes. No es tan grande ni dura tanto tiempo como una de ellas, pero la sensación de haberse hecho a posteriori y que intente responder a incógnitas del original es digno de alabanza.

Tras jugar *Bioshock Infinite* y haber vuelto a *Dishonored*, tengo la sensación de que Levine y compañía podrían haber aprendido mucho de cómo está construido el mundo de Dunwall, de cómo el mapa es un personaje vivo más y de cómo historia, personajes y mecánica no solo pueden sino que deben ir de la mano.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 8/10
OJALÁ TODOS LOS DLC FUERAN COMO ESTE

Abajo: Es todo un detalle que se haya explicado mejor aún cómo se obtiene el aceite de ballena, el combustible gracias al cual funciona toda la tecnología del mundo de Dunwall. La visita al matadero es grotesca, pero está llena de curiosidades que se agradecen.

LOS ANTECEDENTES DEL MEJOR RIVAL DE RAIDEN

Metal Gear Rising: Revengeance - Jetstream Sam

Jetstream Sam, pese a no ser el malo de la película, era sin duda el antagonista más interesante de *Rising*. Su duelo con Raiden ha quedado en la memoria de muchos y, pese a seguir siendo un total desconocido aún tras superar este breve DLC, tiene mucho carisma. Por eso agradezco este DLC pese al regusto amargo que me deja.

Rising combinaba como ningún otro un ritmo frenético con las pausas frías y calculadoras de un cirujano gracias al modo espada que permite cortar en lonchas a cualquier enemigo debilitado o que ha sido neutralizado con un parry, que era la segunda gran característica del juego. Nada de esto ha cambiado, aunque determinados combos y movimientos habituales de Raiden han sido sustituidos por otros de Sam, que es más físico y directo en general, si es que eso es posible. Su estilo es más limpio que el de Raiden, pues usa la espada sin armas secundarias ni aditivos. Los únicos añadidos aquí son de vida y energía, que se recogen por el escenario.

AL DETALLE

GÉNERO: Ninja chuloputa
FORMATO: 360, PS3
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Konami
DESARROLLADOR: Platinum Games
PRECIO: 9,99€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

DMC LA CAÍDA DE VERGIL





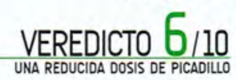
BAYONETTA

PEOR QUE

Este tajo (jeje) a las opciones de combate no se notan porque la espada se sirve bien solita para resolver todas las endiabladas encerronas de los rivales, que han aprendido movimientos nuevos y modificado los viejos. Donde sí se nota el corte es en la duración, que para lo que cuesta, es tremendamente corto (*Rising* también era breve).

Los tres jefes reciclados, así como los escenarios reconstruidos, no me ayudan mucho para justificar por qué me ha gustado el DLC. Quizá es porque *Rising* era un acercamiento muy refrescante a un género que *Bayonetta* ha dejado por los aires o porque me gustaba mucho Sam. He disfrutado volviendo a cortar gente en pedacitos, pero su precio no es justo por mucho que traiga unas pocas misiones virtuales nuevas. Una lástima, podría haber sido la bomba.

BRUNO LOUVIERS



VEREDICTO 6/10
UNA REDUCIDA DOSIS DE PICADILLO

Abajo: Sam regala unas cuantas posturitas magníficas ante la cámara, algo que contrasta con el palo que lleva metido Raiden por ahí mismo. Este DLC se sustenta casi exclusivamente en el magnetismo de este clon con espada del también impresionante Sam Gideon, de *Vanquish*.





AL DETALLE

GÉNERO: Falta Joe Pesci
FORMATO: 360, PS3, PC
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Activision Blizzard
DESARROLLADOR: Treyarch
PRECIO: 14,95€ (1.200 puntos)
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-16

UNA DE MAFIOSOS Y DE ZOMBIS

Call of Duty: Black Ops II - Uprising

Debo aplaudir la idea con la que han dado en Treyarch: incluir un plantel de actores clásicos de cine de mafiosos para hacer de presos en una nueva fase de Zombies. Activision debe tomarse más en serio (no literalmente, ojo) este modo y apostar mucho más por él. Solo ellos pueden permitirse ambientar un mapa en Alcatraz y poner a cuatro actores míticos a dar vida a los personajes de sus juegos.

En este nuevo modo el objetivo es escapar de Alcatraz y para ello se han introducido nuevas mecánicas, que siguen sin ser del todo claras y que crean más de una muerte por pura confusión. Ahora, al morir, nos convertimos en un espectro capaz de interactuar con máquinas o matar zombis (sin puntuar) antes de volver al cuerpo del mafioso de turno, por lo que la agilidad con la que ocurre todo es fantástica. La cooperación sigue siendo el punto clave y es imprescindible si se quiere escapar. Jugar solo a esto es un imposible, pero hacerlo en compañía es la juerga padre. Para mí, este modo justifica por sí todo el DLC (no así su hinchado precio). Su brevedad, y la sensación general de que aún hay mucho que introducir en este tercer pilar de *Black Ops II* son su mayor pega.





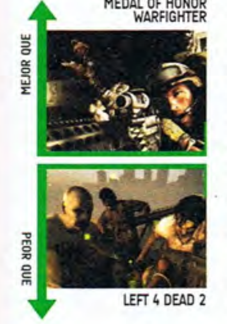
Por otro lado, hay nuevos mapas. No son revolucionarios y ni de chiripa van a sustituir a los que ya llevan meses asentados. Encore es mi favorito, más quizá por la estética que por la construcción del mapa, que no se presta demasiado a jugar en solitario sino por equipos para dominar las zonas. Studio es un remake del Firing Range de *Black Ops* ambientado en un estudio de cine hecho de cartón-piedra y donde las balas atraviesan casi todo. Magma (mi segundo favorito) es enorme y usa lava para crear zonas de confort y peligro en diferentes momentos de la partida. Por último, Vértigo apuesta más por el cuerpo a cuerpo en un escenario pequeñito. Hay mapas para todos los gustos, pero la auténtica chicha está en el modo zombi, que debe ir a más con cada nuevo *Call of Duty*.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 7/10
SOLO POR EL MODO ZOMBI YA MERECE LA PENA

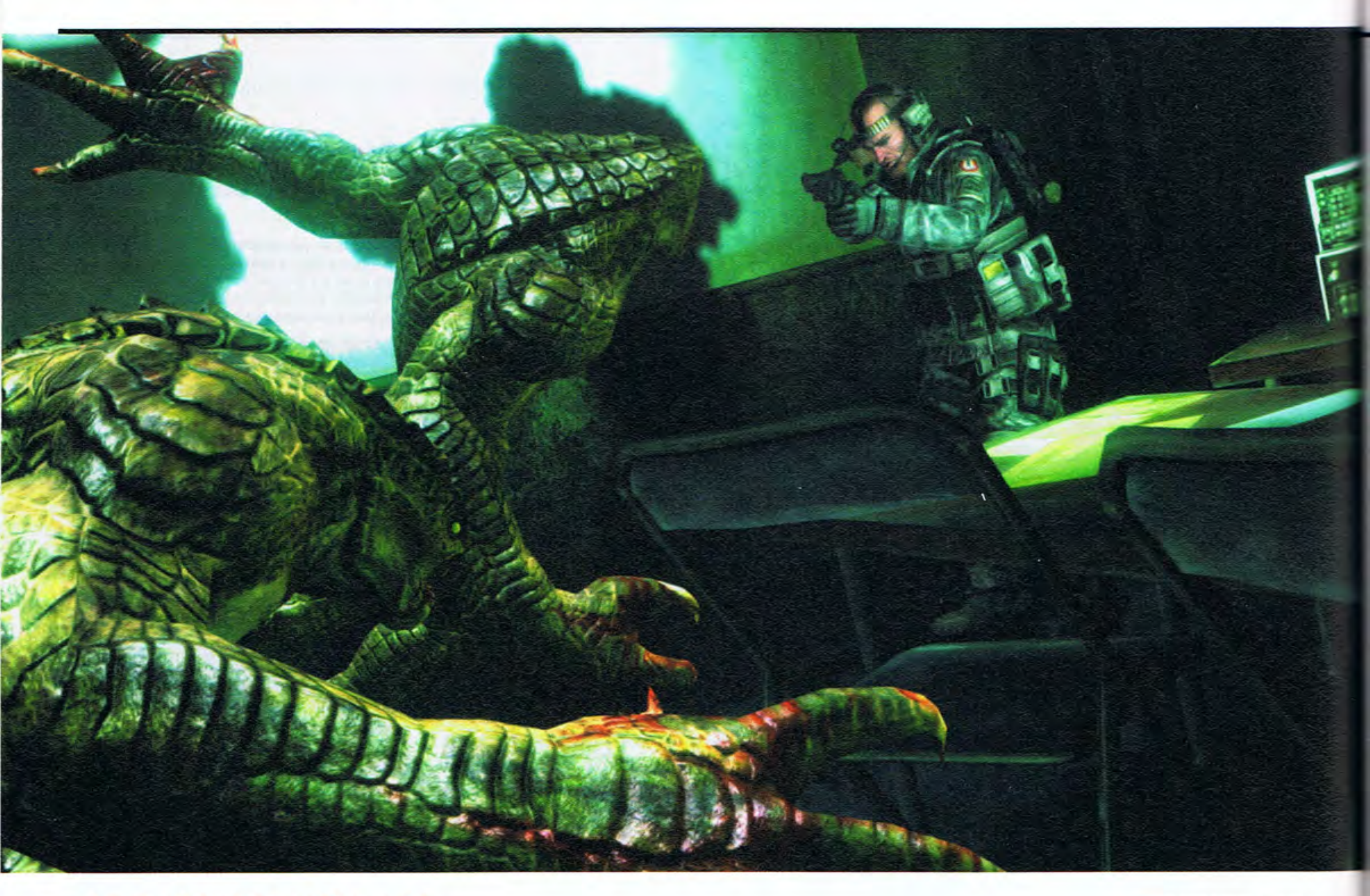
MEJOR QUE

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER



LEFT 4 DEAD 2

PEOR QUE



REVELATIONS SE HACE MAYOR

Resident Evil: Revelations

Arriba: El modo historia, como en todos los buenos Resident Evil, te obligará a explorar todos los rincones, a ahorrar munición... El modo Asalto es un festival de proyectiles, explosiones y enemigos de inmenso tamaño.

Capcom fue forzado a volver a las raíces de una de sus sagas más longevas y fructíferas por limitaciones técnicas y, ahora, la fórmula utilizada con 3DS parece ser la más adecuada para Resident Evil. Revelations no es original y ya lo jugamos en 3DS, pero es "el primero" en muchos aspectos. Para empezar, es el primer título aparecido en portátil cuyo desarrollo ha llegado a eclipsar a grandes superproducciones para sistemas de sobremesa; nunca antes había destacado tanto una entrega exclusivamente portátil como para realizar una versión de esta naturaleza. En eso, Revelations también es el primero; porque lejos de ser una simple adaptación, hecha deprisa y corriendo (que como esas ya hemos visto alguna), en la que todos los apartados técnicos del juego evidencian su origen portátil, Resident Evil Revelations ha sido creado casi desde cero acorde al hardware actual de PC, Xbox 360 y PlayStation 3. Se pueden contar con los dedos de una mano las texturas de baja resolución que hemos detectado durante este análisis, que haberlas haylas, pero en cantidades realmente pequeñas.

DETALLES

FORMATO: PC
OTROS FORMATOS: PS3, Xbox 360, Wii U
ORIGEN: Japon
COMPAÑÍA: Capcom
DESARROLLADOR: TOSE
PRECIO: 39,95 €
LANZAMIENTO: 24 de mayo
JUGADORES: 1-2

De entre todos los más recientes Resident Evil Revelations es el que más se ha acercado al desarrollo clásico de la saga; Operation Raccoon City era un shooter, RE6 una aventura con más acción que exploración... Pero el título creado originalmente por TOSE (echad un vistazo a wikipedia y flipareís) tiene la cantidad justa de acción, exploración, puzzles y aventura. Conserva la esencia de Resident Evil 5, con un control a medio camino entre RE y el género shooter, te obliga a economizar munición contra cualquier enemigo que encuentres... Y aunque en ocasiones controlaremos a Chris en zonas relativamente abiertas, Revelations conserva la esencia clásica con un desarrollo que nos llevará al interior de un carguero abandonado y, lógicamente, repleto de "infectados" de variado tamaño y pelaje. No es por nada, pero un Resident Evil se disfruta más cuando se desarrolla en entornos cerrados (una comisaría, una mansión... un barco).

AUNQUE SU ORIGEN ES PORTÁTIL, REVELATIONS PUEDE PRESUMIR DE SER EL RE MÁS FIEL A LA SAGA

Aunque su argumento es algo peregrino, con elementos como una isla artificial

FAQ

¿SU MODO HISTORIA ES MUY LARGO?
Se podría imaginar que no lo es debido a su origen portátil, pero sus 12 capítulos dan para algo más de 10 horas de juego.

¿INCLUYE MODO HISTORIA COOPERATIVO?
Por desgracia, no. Pero a cambio incluye el adictivo modo Asalto para uno o dos jugadores simultáneos con extras el mítico Hunk de RE2.

¿CONSERVA LOS GRÁFICOS DE NINTENDO 3DS?
Los gráficos han sido rediseñados y adaptados al hardware de sobremesa.



Abajo: El modo Asalto modifica ligeramente la interfaz del juego para mostrar la energía de cada uno de los enemigos y la cantidad de puntos de vida que restamos con cada proyectil o golpe.

Derecha: Los puntos conseguidos en el modo asalto pueden utilizarse para comprar nuevas armas y objetos.

hundida por un grupo terrorista años atrás, una misteriosa investigación repleta de trampas y golpes de efecto... No es ni más ni menos que una excusa para poner a prueba nuestro umbral del miedo, nuestra habilidad con las armas y nuestras dotes de exploración. Bueno, y cuando hablamos de habilidad con las armas nos referimos a nuestra puntería y a la pericia para esquivar seres sin ser atacados. Y es que, aunque el nivel de interacción con el entorno en otros títulos actuales es brutal, Revelations sigue siendo un Resident Evil de pura cepa, más aún que Resident Evil 5: algunos enemigos tienen puntos débiles que deberemos explotar, habrá que eliminar a los seres en orden de importancia... Y, en ocasiones, pese a que nos resulte simpático y nos recuerde otros tiempos, deberemos jugar al "tú la llevas" con gigantescos seres capaces de acabar con nuestra vida en un par de golpes... pero incapaces de destruir la mesa que nos separa de ellos y que acaba siendo el mejor medio para atacar sin ser golpeado ni una sola vez.

Técnicamente, al igual que en muchos aspectos de su jugabilidad, Revelations está prácticamente al mismo nivel que Resident Evil 5. Si bien la quinta entrega de la saga estaba algo adelantada a su tiempo en términos gráficos, podemos decir que esta nueva entrega está ligeramente atrasada. Pero con todo y con eso, podemos asegurar con firmeza que el título de Capcom no "huele" a juego exclusivamente descargable y que existen otros títulos en el mercado actual de peor factura técnica. También, al igual que en Resident Evil 5, el juego presenta la posibilidad de disfrutar de la "aventura" junto a otro jugador de forma cooperativa... ¿Que por qué hemos entrecomillado la palabra aventura?... Tenemos una buena noticia y una mala con respecto a este pequeño detalle jugable; comencemos con la mala.

El modo historia iremos acompañados por otro personaje. Éste nos ayudará a acabar con los enemigos, buscará elementos por zonas del mapeado que no veremos, dará detalles del argumento... Pero no hay forma de controlarlo con un segundo jugador, como ocurría en el modo historia cooperativo de Resident Evil 5.

La buena noticia, por suerte, es muy buena: Revelations incluye un modo cooperativo para dos jugadores, que también puede disfrutarse en solitario, denominado Asalto. En él podremos elegir un total de 20 niveles diferentes, extraídos del modo historia pero superpoblados con enemigos, en tres dificultades diferentes (con otros enemigos más fuertes). La gracia del modo Asalto es que hace al juego más shooter que aventura: ganaremos puntos con cada nivel superado para adquirir mejoras de armamento, nuevas armas y objetos, aumentará nuestro nivel de experiencia para poder enfrentarnos a niveles superiores y el interfaz mostrará, entre otros detalles, la energía restante (y que restamos) de cada enemigo (en el modo historia no aparecen esos datos, por ejemplo). En total, 60 niveles (más uno extra) repletos de enemigos para disfrutar en cooperativo online que conforman el extra más suculento en un Resident Evil de la actual generación.

Así pues, no os dejéis engañar por su pasado portátil. El juego ha cambiado mucho.

COD

NOVEDADES
EL MODO ASALTO

MODO ASALTO: Para Capcom no parecía suficiente convertir un juego para portátil en uno de los mejores RE de sobremesa: el modo Asalto es la guinda a un pastel de lo más suculento.

EL ORIGINAL MODO ASALTO

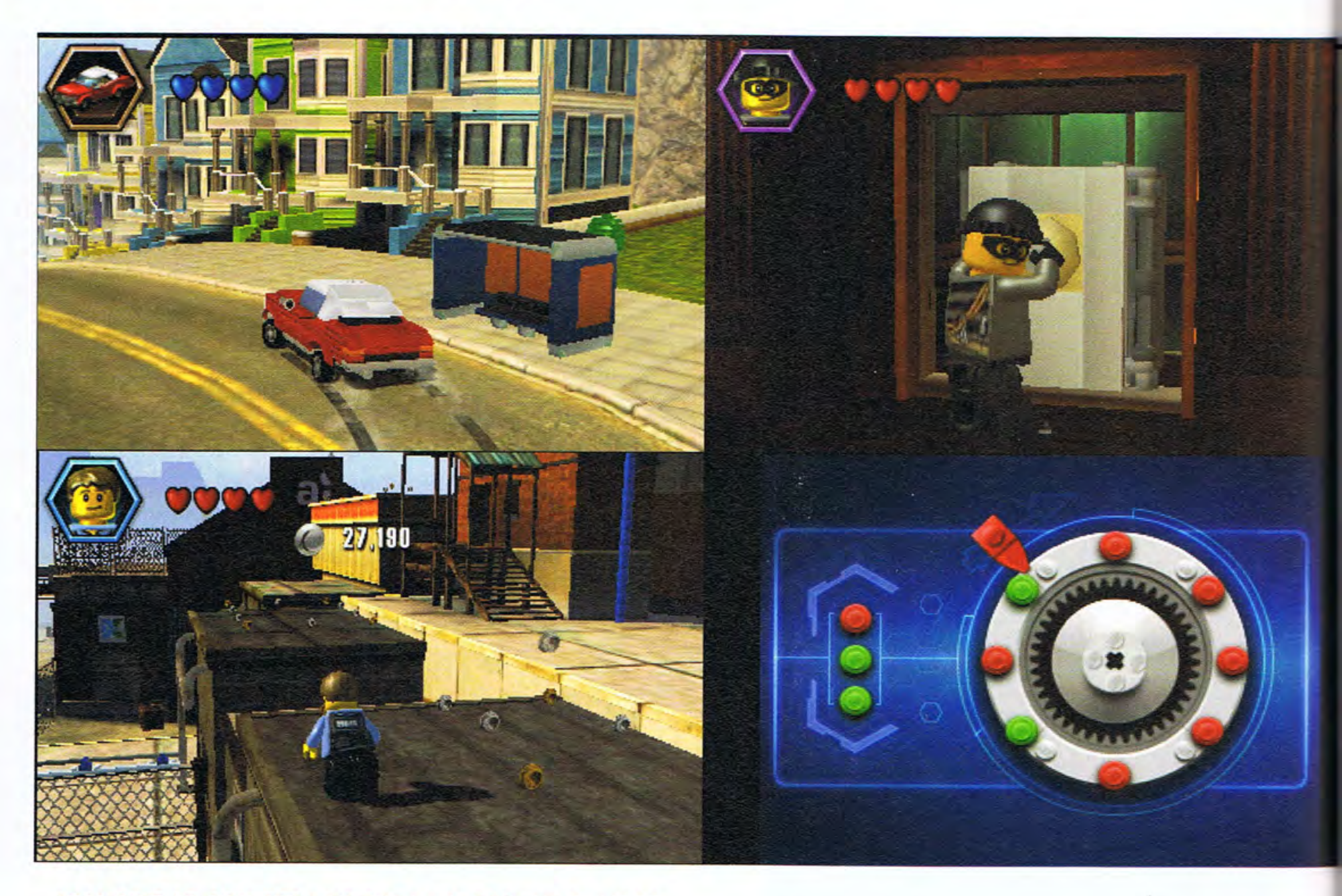
De acuerdo, es un error no haber incluido la opción cooperativa en el modo historia del juego, ya que estaremos acompañados en todo momento por un personaje controlado por la CPU, pero a cambio Capcom nos ha regalado el modo Asalto: 61 niveles repletos de enemigos, extraídos del modo historia, con la posibilidad de jugarlos en solitario o de forma cooperativa; tienda de armas y objetos accesible a través de los puntos conseguidos; aumento de experiencia de los personajes; mejora de cada una de las armas obtenidas... Una delicia.

MEJOR QUE: RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY



PEOR QUE: RESIDENT EVIL 6

VEREDICTO 7/10
ACCIÓN Y EXPLORACIÓN CLÁSICA MADE BY CAPCOM



UNA CIUDAD CON ESPACIO PARA UN SEGUNDO JUEGO

Lego City: Undercover - The Chase Begins

Estoy un poquito cansado de juegos infantiles mal hechos. No me entra en la cabeza que algunos estudios traten a los niños como muebles que no entienden nada y que necesitan carteles y movimientos de cámara para mostrar cosas tremendamente obvias. Señores de TT Games, no hace falta explicarlo todo, quizás basta con un par de detalles o mejor, un buen diseño.

Quizá es incorrecto llamar a este *Lego* un juego de niños, pues como la versión para Wii U, también hay un montón de chistecitos y referencias pop que un niño no capta. Y no es lo único que toma prestado de la versión de Wii U: el protagonista, el antagonista, la ciudad (exactamente igual), los vehículos, los trajes... es una versión en baja resolución y con un montón de neblina que cubre la falta de distancia de dibujado. 3DS suele dar la talla, pero entiendo que el mundo abierto de Lego City es bastante pesado y que hace falta tirar de estos trucos para que no vaya más lento o se le vean las costuras. Las puntadas, al menos, están bien dadas y gracias a estas limitaciones el juego renuncia a las estancias cerradas para poner toda la acción en el. Pese a que algunos echarán de menos los escenarios de cámara fija, yo agradezco el mejor ritmo de la historia, que por si nadie se lo había imaginado por el nombre, es una precuela de *Undercover* que narra cómo Chase McCaine se infiltró en las bandas de la ciudad y capturó a Rex Fury, su líder.

AL DETALLE

GÉNERO: Mini GTA
PLATAFORMA: 3DS
PAÍS: Reino Unido
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: TT Games
PRECIO: 49,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

Como decía, las misiones van sucediéndose en el espacio abierto de la ciudad y se pueden identificar en el mapa de la pantalla táctil. Para hacerse a la idea: en la primera misión hay que buscar unos donuts para el jefe y en la segunda rescatar un perro. Y así todo el rato, aunque de vez en cuando se cruza alguna misioncilla secundaria muy corta, que más bien son favores que hace Chase a la gente de la ciudad. Aunque vaya, si tenemos en cuenta que es policía, rescatar a alguien que está siendo atacado es muy lógico. Ninguna es especialmente original si se ha jugado antes al de Wii U, porque la adaptación ha sido tan directa que salta a la vista por todas partes. La verdad es que ver otra vez lo mismo puede cansar, sobre todo cuando no se han arreglado los fallos gordos, como los tiempos de carga, que ahora se ven multiplicados por la división de la ciudad en zonas. Sea como fuere, todo el desarrollo está impregnado de un tono cómico e inocentón, aunque por momentos se dejen temas menos infantiles entre líneas y haga alarde de algo de inteligencia. Se agradece, aunque sea por el contraste, que los personajes hayan vuelto a perder la voz (salvo en las escasas cinemáticas) pues parte de la comicidad de los juegos de Lego estaba en su mutismo.

SUS LIMITACIONES SE HACEN EVIDENTES CON TAN SOLO LEVANTAR LA VISTA Y VER LA NEBLINA DEL MAPA

Pese al parecido de todas las misiones, hay que decir que el desarrollo por lo menos sí es

FAQ

¿ES NECESARIO HABER JUGADO ANTES EL DE WII U?
No, de hecho es mucho mejor llegar virgen, porque la repetición de lugares y situaciones puede mosquear un poquito.

¿NO HAY COOPERATIVO?
Es algo que se echa bastante de menos si se compara con juegos previos, la verdad.

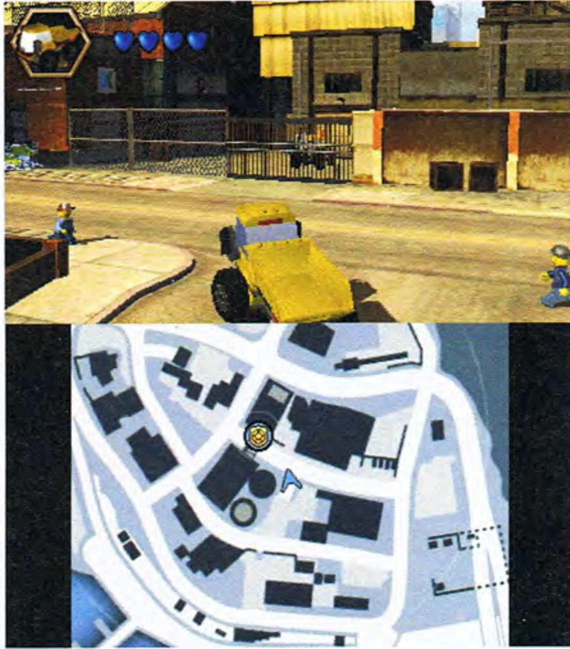
¿GRÁFICOS?
El juego se ve francamente bien a corta distancia, pero en cuanto se aleja un poco el plano, se ve una neblina que lo cubre todo. Hasta los peatones aparecen delante de tus narices porque el juego apenas tiene distancia de dibujado.

Abajo: El traje de granjero permite hacer saltos más grandotes, pero no hay nada como echarse carreras montado en un cerdo. Un aplauso para el que pensó esto.




Derecha: El traje de astronauta es la bomba e introduce un jetpack en el género que más lo pide a gritos. Poder hacer el cabra con libertad es una de las metas de cualquier sandbox que se precie.





UNA DE VEHÍCULOS

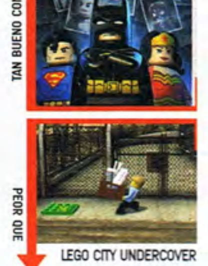
Me fascina la cantidad de coches que puede tener este juego. Y de hecho me impresiona aún más que conducirlos sea tan difícil. A diferencia de otros sandobox, que han intentado introducir algunos elementos de simulación, la conducción en Lego City es un despiporre que se cobra fácilmente los coches, ajenos y propio, en un santiamén. Es posible parar cualquiera de los 70 vehículos y montarse en ellos sin problema, que para algo Chase es policía. El número ha descendido en comparación con el de Wii U, pero sigue siendo bastante alto.

TAN BUENO COMO

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES



PEOR QUE



LEGO CITY UNDERCOVER

diferente. Todo el proceso de infiltración en las bandas es bastante distinto, y esto se nota especialmente por el momento en el que se consigue cada traje. Aunque todos sirven exactamente para lo mismo, el orden de obtención condiciona mucho el movimiento dentro de la ciudad. Por otra parte, algo que tampoco ha cambiado lo más mínimo es el combate del juego, que sigue siendo simplón y repetitivo.

Lo que hace bien este juego es lo que deberían hacer bien todos los sandbox: transmitir esa sensación de locura contenida y a punto de estallar en las manos del jugador.

La ambientación, en este caso, ayuda muchísimo. Poder destruir bloques como un poseso mientras se persigue a un villano, jugar a ser Mortadelo con el intercambio de disfraces o simplemente darse una vuelta y ayudar a la gente o atropellarla... Es en estas cosas cuando es más divertido. Imagino que un chaval con cientos de horas por delante para malgastar no verá ni una sola de mis quejas porque se quedará prendado de este mundo tan autoconscientemente absurdo y tan repleto de chorradas por encontrar. Alguien con más experiencia en este campo, sin embargo, puede encontrar todo esto redundante.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

VERSIÓN DE WII U: Al compararlo con su hermano mayor, del cual prácticamente coge todo sin apenas cambios, es fácil verle las costuras a esta precuela, que no sé siquiera si era realmente necesaria.

No puedo dejar de pensar que, como en su versión para Wii U, este juego es demasiado ambicioso, y en este caso no solo en cuanto a mecánicas, donde se queda a medias en combate y plataformeo, sino también en cuanto a cuestiones técnicas; que aunque la poca distancia de dibujado no afecte tanto a cómo se juega, sí que rompe con la ambientación del título. El desarrollo diferente tampoco justifica que prácticamente todo el material ha sido reciclado del juego de Wii U. Así que ¿cómo dejar pasar semejantes errores? Pues, como decía, siendo un crío capaz de ver en una alfombra un campo de juego completo. De eso trata *The Chase Begins*, que por lo menos funciona bien en este sentido pese a todos sus defectos. Además, que hay un jetpack, eso ya es un logro per se.

BRUNO LOUVIERS



LA VERSIÓN DE BOLSILLO DEL JUEGO DE WII U

NUESTRA SERIE JAPONESA FAVORITA SE ASOMA POR PRIMERA VEZ A 3DS

SMT Devil Survivor: Overclocked

Pasarán los años y jamás entenderé el poco cariño que hay en este país a *Shin Megami Tensei*, en general. Ahora que Nintendo se ha echado la manta a la cabeza y tiene pensado un juego a pachas con la saga de Atlus, espero que la cosa mejore. Pero mientras tanto, hay que decirlo más: los *Persona* y los *Devil Survivor* son de lo mejorcito que ha salido de Japón. *Overclocked* pertenece al segundo grupo. Para ser exactos, es un remake para Nintendo 3DS del excelentísimo original de DS (así a ojo uno de los 20 mejores juegos de ese catálogo): *Pokémon* con demonios.

Pongámonos en situación: Tokio está sellada por un campo mágico y en siete días llega el Apocalipsis. Por supuesto, un héroe típicamente *shonen*, circunspecto y mojabragas, descubrirá que es el elegido para blablablá, trama de rolazo japonés al uso, blablablá, batallas de demonios, blablablá, convertirse en un Dios y salvar (o juzgar) a la Humanidad. Ahora bien, considerando que esto es un rolazo táctico de batallas por turnos, la pregunta correcta nunca es el qué, sino el cómo: con demonios de todas las mitologías, incluyendo la cristiana. Demonios que pertenecen a diversas familias, cuentan con ciertos atributos de base y, vaya, pueden fusionarse entre sí, aprender nuevas habilidades por su cuenta, que se las enseñe su humano de confianza, etcétera.

Es decir, las enseñanzas del juego fundacional de Game Freak sumadas a las de la gestión de monstruos en Dragon Quest y así hasta apilar unas cuantas influencias mecánicas, que incluyen a Nippon Ichi y más de 20 años de experiencia acumulada con los mazmorreros *Shin Megami Tensei*. Sistemas numéricos y de reglas a prueba de bombas, con décadas a sus espaldas, convertidos aquí en una carrera contra el tiempo, una de las maravillas conceptuales de *Devil Survivor*. La semana hacia el Fin de Todo (o, más concretamente, el Fin de Tokio, dado que el gobierno puede evitar el Apocalipsis matando a la gente con sus teléfonos móviles porque Japón es así) se divide en "turnos" de media hora en los que llevar a cabo acciones, batallas, conversaciones con otros personajes, etcétera.

Es imposible hacer todo (hay múltiples finales y el juego es rejugable no, lo siguiente) de primeras y la historia no es lineal: aquello por lo que optemos, incluso desde el primer día de la Semana Satán, viajará con nosotros hasta el final del juego y tendrá repercusiones. Para el adicto al TOC que acompaña a todo JRPG (subirlo todo de nivel, fusionarlo todo, tenerlo todo), puede ser una pesadilla, pero para los que buscan una experiencia completa sin tener que sacrificar el alma o todas las horas de sueño de dos meses, es adecuadísimo: su estructura de turnos permite echar batallas cortas, recordar más o menos en qué punto se dejó la historia y evitar algunos de los aspectos más molestos del grinding.

No nos engañemos: el obseso del rolazo nipón le puede meter 200 horas y todavía no habrá conseguido todo [máxime en esta versión para 3DS, donde nos han capado el New Game+ hasta extremos dolorosísimos: con el coste de puntos

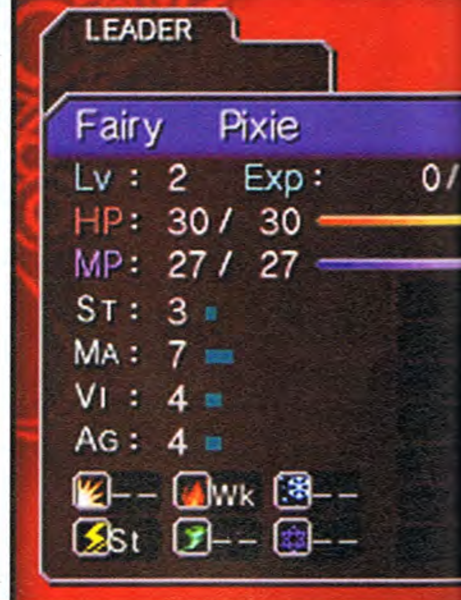
AL DETALLE

GÉNERO: Pokémon dos rombos
PLATAFORMA: 3DS
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Atlus
DESARROLLADOR: Atlus
PRECIO: 39,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ONLINE: No hay



Arriba: Puede que a estas alturas de la vida vyaamos necesitando alguna que otra animación en el combate. Que lo de seguir anclados en el icono ochobitero lo mismo hay que superarlo.





Derecha: La gestión de nuestros demonios es la prueba de que si no nos forramos en Bolsa es porque no queremos.

DEVIL SURVIVOR OCUPA UN HUECO MUY IMPORTANTE EN EL CATÁLOGO DE 3DS: L DE LA AUSENCIA DE POKÉMON





FAQs

¿CUÁNTO DURA?
Lo que quieras. Si eres novato, espera una primera vuelta de entre 20 y 30 horas, tal vez más.

¿ES UN JUEGO SATÁNICO?
Y de Carabanchel. No, pasa lo de siempre, etnocéntrico: para los japoneses el cristianismo es otra divertida y excéntrica mitología.

¡QUIERO MÁS!
¡Y yo! Existe un Devil Survivor 2. No es muy difícil de importar y en DS no hay protección regional: el *region lock* es de MALA GENTE.

¿SHIN MEGAMI QUÉ?

Se dice pronto, pero la saga, que debutó con un doble juego (un action en MSX y un mazmorrero en Famicom), lleva 26 años dando guerra. En realidad, está basada en una serie de novelas que mezclaban magia y cyberpunk (*Digital Devil*, ahí es nada), no muy alejadas del occidental concepto de Shadowrun, para que nos hagamos una idea. Desde entonces, los *Megami Tensei* (el título de una de las novelas, en realidad) llevan zurrándose en Japón por el tercer puesto en popularidad y ventas con otra saga también más o menos desconocida por aquí, los *Tales of*. Como curiosidad, el primer título de los *Megaten* también fue desarrollado por Wolfteam y el de NES publicado por Namco. De los escasos títulos aparecidos en España recomendamos a ciegas los muy, pero de verdad que muy indispensables *Persona* (el *4 Golden* de Vita es gloria).



nos llevamos un demonio para la siguiente partida. (Uno, o ninguno). Pero la diferencia es que el jugador ocasional podrá entrar en las bases del juego poco a poco, acabar la historia con un par de decenas de horas (puede que un poco más) e ir descubriendo mecánicas y complejidades a su ritmo. *Devil Survivor* maneja un estupendo grado de alfabetización en uno de los géneros más complejos (que no complicados) que existen y lo acompaña de una historia bastante más interesante de lo que dejaba entrever ese blablablá mío previo. La premisa es la chorrada, no su evolución ni mucho menos su(s) desenlace(s).

El camino hacia la misma viene acompañado de un extenso plantel de personajes, subtramas para dar y tomar y el elemento coleccionista que todo fanático de Pokémon conoce desde hace casi dos décadas: tenemos unos 150 demonios (20 más que en el título original de DS) que descubrir. Evidentemente, el juego no nos permite llevarlos a todos encima, ni siquiera poseerlos todos, sino apenas una treintena. De los que además solo podremos sacar un pequeño número en combate, etcétera. Todo un set de restricciones dirigido tanto a ir descubriendo nuestros favoritos (y no, Jack Frost no es tu favorito por muy mascota de Atlus que sea: Jack Frost mal, Jack Frost es el Pikachu de los *Megaten*) como a responder al retorcido sistema de debilidades, apoyos, daños elementales y ataques de KO en un solo asalto que nos esperan en los niveles superiores. Así, a diferencia de las grindadas legendarias de Pokémon, donde cada bicho requiere su esfuerzo, *Devil Survivor* se convierte en un alambique en el que ir reciclando y refinando criaturas sin perder excesivos niveles, combinando y recombinando en un ejercicio de transgénica demoníaca tan entretenido como las batallas.

Con las batallas acabamos antes: *Dragon Quest*. Turnos, perspectiva frontal, menús, selección, enjuagar, repetir. Una de esas cosas que funciona (máxime en un juego en el que supone el 75% de tu actividad) y no hay que tocar mucho para que sea atractiva. Sobre atractivo sí habría que hablar, especialmente para los que ya jugaron el de DS, de lo que aporta al original este *Overclocked*. Aparte de voces (que a mí me dan del todo igual) y los ya comentados demonios extra, sacados de los últimos *Persona*, y cambios en el New Game+, tenemos de todo un poco: mucho mejores gráficos que el original, nuevas habilidades y gestión de las mismas y, lo más importante, un Octavo Día que extiende la trama, sin quedar muy forzado, incluso profundiza en cosas que quedaron un poco abruptas en el original. En definitiva, sabréis que es un remake porque os lo he dicho, porque no le pesan nada los años a esta joya del rolazo táctico. El mejor amigo de *Fire Emblem* desde ya.

MEJORADO
EN QUÉ SUPERA AL ORIGINAL

OCTAVO DÍA: Los veteranos tenemos un doble desafío en *Overclocked*: un límite a los demonios y habilidades transferibles y la presencia de un nuevo y buen capítulo en cuatro de los seis finales.

Javi Sánchez



EL MEJOR PLATAFORMAS DESDE LA SUPER NINTENDO

Donkey Kong Country Returns 3D

Todo el mundo echa de menos, o debería hacerlo, a la vieja Rare. Esos geniazos que parieron maravilla tras maravilla en los siete años que trabajaron con Nintendo ahora se dedican a hacer juegos sin vida para Microsoft y Kinect. Y cuando esta gente hacía un juego de plataformas, Super Mario temblaba. *Donkey Kong Country* podía mirar a los ojos a *Super Mario World*, y su heredero para Wii, que ahora se lanza en 3DS con un mundo extra y controles mejorados, tiene mi permiso para mofarse de todos los *Mario* en 2D que han salido desde aquel.

Lo primero que hay que reconocerle a *Donkey Kong Country Returns* es su valía para abandonar muchos de los planteamientos de sus hermanos mayores, ya sea para bien o para mal. En Retro Studios se empeñaron en hacer un juego que empleara la misma mecánica pero que no reciclara ni una sola parte de los anteriores, y así es. Por supuesto, hay un mundo que es una jungla, el planteamiento es que a Donkey Kong le han robado los platanos y su objetivo es recorrer el mundo saltando, cogiendo letras de oro con su apellido y midiendo bien las distancias entre cañonazos de barriles; pero aún así, el juego se siente tremendamente original y tiene mecánicas que no solo aprovechan la profundidad del escenario (algo que ahora con el 3D está mucho más explotado gráficamente), sino que ponen a prueba los reflejos y la habilidad del jugador más experto en el género. Yo soy un maníaco de los plataformas y he muerto bastante, algo que no me pasa con ningún *Mario* actual.

Por ahora voy a seguir comparando con el fontanero: mientras que sus juegos han perdido casi todos los precipicios, aquí es lo que más abunda. Lo saltos imposibles, que el jetpack de Diddy ayuda a superar casi siempre, y el no tener nunca nada debajo durante la mayor parte de la partida es lo que hacen que este juego sea tan difícil y entretenido. Quizá la presencia de Diddy, que antes era la segunda vida y que ahora es un comodín que ayuda a medir mejor los saltos y aguantar algo más en el aire, rompe un poco el juego, pero para bien.

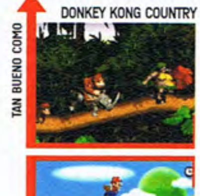
EL REGRESO DE DONKEY KONG A LAS PLATAFORMAS FUE IMPRESIONANTE, QUE SALGA EN OTRA CONSOLA NO PUEDE SER TAN MALO

AL DETALLE

GÉNERO: Monos con mono
PLATAFORMAS: 3DS
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Retro Studios
PRECIO: 49,99 €
LANZAMIENTO: 24 de mayo
JUGADORES: 1-2

TAN BUENO COMO

DONKEY KONG COUNTRY



MEJOR QUE



NEW SUPER MARIO BROS. 2



Arriba: El escenario interviene en la acción cada dos por tres, aunque no siempre en forma de kraken enmamonado.





FAQ

¿ES LARGO?
Nueve mundos de a ocho fases cada uno y que pueden dar hasta las 10 horas. Goce puro cada una de ellas.

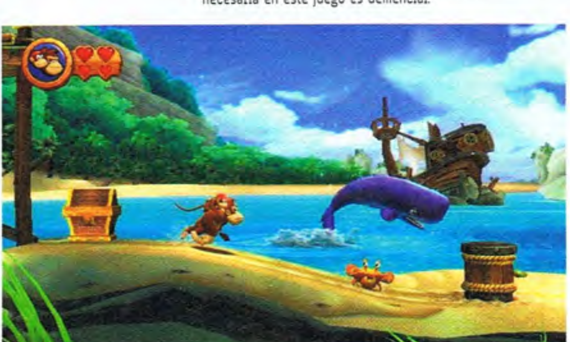
¿ES MEJOR QUE LOS DE SUPER NINTENDO?
Está a la altura. Se echan de menos muchos tipos de fase que tenían aquellos y también algunos de los enemigos más característicos.

¿MODOS ALTERNATIVOS?
Cada nivel puede volver a jugarse contrarreloj y hay un modo cooperativo local que está muy chulo.





Arriba: La sincronización de salto, giro, golpe y todo necesaria en este juego es demencial.





Jugar con él facilita mucho las cosas, pero hacerlo sin él, algo habitual si se muere, es todo un reto. Comparado con las viejas entregas, el juego es más simple, no hay duda. No manejar a Diddy, como decía, es el más notable, pero también se echan de menos coleccionables, a las diferentes mascotas (ahora solo se puede manejar al rinoceronte) y mayor variedad en los bonus. La estructura de los mundos es más clásica y no hay niveles de agua, aunque sigue habiendo fases de vagonetas y un montón de plataformeo con barriles explosivos. En algunos aspectos me atrevería a decir que incluso mejora a los originales. Por ejemplo, las carreras de vagones son mucho más frenéticas y variadas, las batallas contra los jefes finales son mucho más inspiradas y apuestan por diferentes acercamientos, no solo el pegar un salto sobre ellos. Y es raro que en cada mundo no haya una pequeña vuelta de tuerca a las plataformas o enemigos que ya se conocían. Todo está hecho con un mimo que no es normal, atendiendo hasta al último detalle de cada nivel, muchos de los cuales están aprovechados para ocultar piezas de puzle o bonus. Y 3DS la verdad es que aguanta muy bien gráficamente, no se echa de menos la Wii salvo por el tamaño de las pantallas. En ciertos momentos, cuando se lleva la acción a los planos posteriores, Donkey es quizá demasiado pequeño.

Lo que más me fascina de este juego, tras todas las bondades mencionadas, es cómo sabe castigar al jugador experto a la vez que tiende una mano al más novato. No hablo de la súper guía que pasa un nivel casi automáticamente, sino de la construcción de los escenarios. Ir muy rápido en este juego y saltar más lejos de lo debido suele pagarse con alguna sorpresa desagradable y un viaje al comienzo de la pantalla con una vida menos, pues la pantalla se transforma constantemente ante nuestros ojos y puede sacarse un obstáculo donde antes no lo había. Esto, para los que, como yo, vamos tirando millas confiados por nuestra experiencia previa con el género, es una maravilla. Es una vuelta al ensayo y error de los plataformas que tanto se había perdido en los juegos más populares (vuelvo a mencionar a Mario en este sentido) y que el indie venía recuperando con maravillas como *Super Meat Boy*. Del mismo modo que todo esto afecta al jugador *cagaprisas*, el más novel no se verá castigado por su ritmo más lento, sino que puede avanzar poco a poco y seguro. No podrá siempre, porque hay niveles frenéticos y donde hay que ser rápido y preciso, pero es en estas batallas con la curva de dificultad ascendente donde nos forjamos los más expertos. *Donkey Kong Country Returns*, por todo esto, es una maravilla del diseño de videojuegos. Y es estupendo sin tener que sobreexplicar sus mecánicas, como acostumbran a hacer todos los videojuegos actuales. Si debo destacar algo por encima de todo es esto.

Evidentemente, quien lo jugara en Wii no tiene motivos para volver a comprarlo, pero quien no lo haya jugado descubrirá los plataformas como eran antes: difíciles y llenos de ingenio y carisma. Da gusto ver cómo Donkey Kong ha regresado del ostracismo por todo lo alto. Ojalá haya secuela pronto.

BRUNO LOUVIERS

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EL HOMENAJE: No, aquí no hay niveles editados con mejores gráficos. Lo que hay es una jugabilidad pulida y que recuerda a los títulos anteriores pero sin ser exactamente iguales. El mejor homenaje.



VEREDICTO 9/10
HACER EL MONO COMO DIOS MANDA

ME ECHARON SWERY 65 EN EL COLACAO

Deadly Premonition: Dir. Cut

Derecha: No vais a ver nada, absolutamente nada en vuestras vidas, como las fases de conducción de *Deadly Premonition*. Aunque lo más interesante, en realidad, es lo que pasa dentro del coche: las conversaciones de Morgan son joyas del siglo XXI.

Todavía deben quedar en España algunas copias de *Flower, Sun & Rain*, uno de los títulos primerizos de Suda 51 recuperado para Nintendo DS, que explica muchas, muchísimas cosas sobre este juego de SWERY 65, empezando por el seudónimo de Suehiro Hidetaka. El juego de Goichi Suda es una de esas cosas tan rarunas y suyas en las que un tipo queda atrapado en un Día de la Marmota con una bomba. Cada día, pum, un atentado terrorista y la muerte, y despertar otra vez en el mismo sitio, sin saber muy bien qué está pasando o por qué. Pero se van hilando cabos, resolviendo poco el asunto en una atmósfera tan soleada como inconexa: la aventura gráfica según uno de los creadores más personalistas de las islas japonesas.

Hidetaka era tan consciente de la existencia de *Flower, Sun & Rain* (de toda la obra de Suda, en general), que tomo su esquema como base para una propuesta igual de personalista en PSP: un juego en el que se juntarían terror *shibito* en un poblacho rural yanqui (siguiendo con Suda: *Michigan Report*) con una mística propia, surrealista y completamente a los pies del Lynch del último *Twin Peaks*. Bien entendido, además, cual *tour de force* imparable del director a medio camino entre "hasta dónde me dejarán llegar" y "para lo que me queda en el convento".

Un juego muy de tirarse a la piscina, en consola pequeña, sin gastos desmedidos y con espacio para hacer un poco de ruido, sobre todo teniendo en cuenta el mamporrazo que se había llevado Hidetaka con *Spy Fiction* (su debut en la dirección: un juego de sigilo para PS2 de 2003 al que le llovieron hasta en el carné de identidad). Por cuestiones de producción y de misterios del abismo, el juego terminaría pasándose a las consolas grandes y solo saldría de Japón en forma de *Deadly Premonition* para Xbox 360: un churrazo de juego en el que los controles no funcionaban correctamente, la dificultad dependía de parámetros ajenos al ser humano y la lógica informática, los gráficos eran una cosa grimosa de baja resolución (casi como una colección HD de Konami, para hacerse una idea) y todo, absolutamente todo, estaba salpicado de bugs, errores, glitches y desastres sin depurar.

La mitad de la crítica lo puso por las nubes, fascinada por su temática psicológica, su horror de improviso y una forma de acumular tensión basada en hechos cotidianos en forma de minijuegos completamente rotos y diálogos como uñas arañando físicamente tu córtex prefrontal.

AL DETALLE

GÉNERO: Fuego camina conmigo
PLATAFORMA: PS3
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Rising Star Games
DESARROLLADOR: Access
PRECIO: 39,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

Derecha: Estos monstruos, Zach, me hacen sentir como si intentase apuntar en uno de los primeros *Resident Evil*.



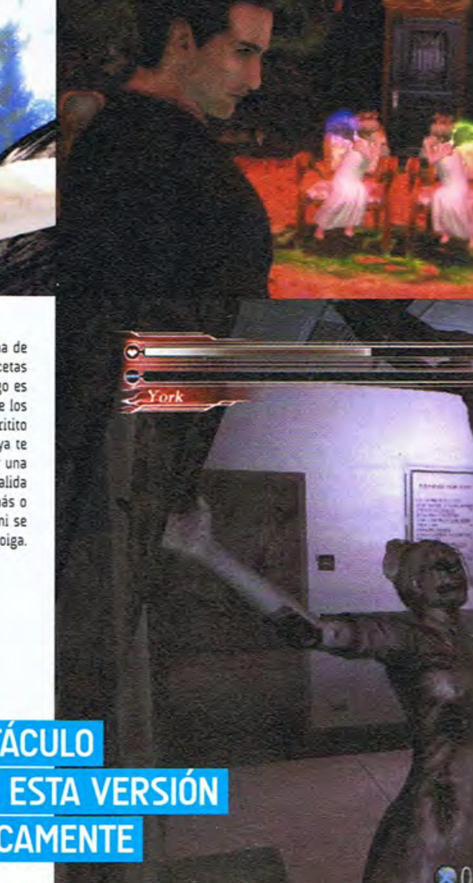
Abajo: Esperamos el análisis de Luzhilda o de Anita Sarkeesian de esta imagen.



La otra mitad no entendía absolutamente nada de lo que estaba pasando y solo se encontraba un juego roto, con gráficos atroces y coches que se cansan cuando pones la sirena, entre otras locuras sin sentido alguno.

El problema de SWERY 65 es que se cree mucho más guay de lo que realmente es. *Deadly Premonition* es un juego fascinantemente pretencioso: un relato de investigación y muerte que quiso ser *Twin Peaks* en su primera versión (aquella de PSP que no existió), un *LA Noire* forense del tamaño de un pueblo... Al que el

Derecha: Una de nuestras facetas favoritas del juego es la expresividad de los personajes, puritito PS2 en el que ya te puede perseguir una alucinación salida de tu café (más o menos), que York ni se inmuta, oiga.



EL TÍTULO ORIGINAL ERA UN ESPECTÁCULO INENARRABLE DE BUGS Y ERRORES. ESTA VERSIÓN TAMPOCO SALE BIEN PARADA TÉCNICAMENTE





FAQ

NO HE ENTENDIDO NADA
Bien, estás en la actitud mental adecuada para jugarlo.

¿PERO ES BUENO O ES MALO?
Es imprescindible. Es necesario jugarlo. A no ser que tengas el anterior, en cuyo caso...

¿PERO DE QUÉ VA?
Un agente del FBI llega a un pueblo perdido de gente pintoresca para investigar el asesinato de una joven. ¿Te suena, Diane?

MUEVE TU CUCU, AGENTE YORK

De las "mejoras" introducidas en este montaje del director hay una, en concreto, que nos hace pensar que SWERY es más grande que la vida, y perfectamente consciente de hasta qué punto llega el choteo con ese subtítulo: por un lado es cierto que se han arreglado los controles (que, seamos sinceros, tampoco estaban por muy debajo de la línea de dolor físico que une a la mayoría de survival horrors japoneses) pero, por otro, ha implementado Move: en un juego en el que tienes que quitar los niveles de dificultad y rebajar el tono general del combate porque no funciona, o solo si le apetece; en el que los coches se conducen con minijuegos (y tienes que comprarles gasolina y mantenerlos a punto) y sufren; en el que desplazarte depende de cómo tenga el día la cámara... Va y mete Move. ¿Funciona bien? Pues no mucho peor que el mando tradicional, la verdad.



cambio de plataforma obligó a engordar: ¿el coche? No, mira, es que es un juego de consola de sobremesa, tiene que haber distancias, tiene que ser grande, hace falta un vehículo... Y SWERY dándole vueltas a su muñequera de "¿Qué Haría Suda 51?", pensando en ponerle un botón de esprintar al coche y diálogos ambiguos y sesudos con alguien. Aunque el protagonista esté solo, da igual: hay que innovar, hay que ser transgresor, y así cada cambio pedido por el productor, completamente improvisado, desconexo del resto del juego, atronadoramente fascinante en su exhibición impúdica final.

Hidetaka todavía no se habrá dado cuenta de que, si *Deadly Premonition* es una maravilla irrepetible, lo es precisamente por su condición de desastre, de antivideojuego, cuya abrupta ejecución es lo único que salva y hace relucir esas ambiciones narrativas tan brutas que tenía el "autor". Si *Deadly Premonition* hubiese funcionado, con un entorno gráfico apreciable, una mecánica resuelta y un sistema aceptable entre sus minijuegos, su combate y su aventura principal, habría hecho el ridículo. Pero es su condición de monstruo de feria, de Enano de la Habitación Roja, lo que le permite salvar la cara y que nos entre con limpieza todo lo que nos quería contar: que a lo mejor pretendía ser la cuchilla de Buñuel y lo que consiguió es meternos un palo de billar en el ojo, pero oye.

Con lo que llegamos a este *Montaje del Director*, un puntazo de arrogancia: a estas alturas Hidetaka sabe (o debería saber) que su juego es una chufa. La otra opción es que sea una especie de Ed Wood, un tío tan convencido de que nació para hacer videojuegos que en su cabeza lo peta mil, y cedió al canto de sirena de alguien, posiblemente el productor, para hacer una versión "guay", que justificase sacar el juego en Occidente, ya con estatus de culto, en la plataforma que faltaba: PS3.

Lo increíble, lo realmente increíble, es que el montaje del director, al intentar corregir esos defectos que, no es broma, dotaban de carisma al original, ha conseguido meter otros nuevos: los "gráficos mejorados" se han llevado la tasa de animación de calle; la historia todavía complica más las cosas; la dificultad ha desaparecido para reconocer que el combate es un sindiós, pero sin mejorar nada; y los nuevos controles solo resaltan todo lo que está mal en las mecánicas de base, o las decisiones absurdas de partes cosidas más por Helen Keller que por Victor Frankenstein. Un golpe de suerte, éste, que el juego siga siendo desastre y medio, de imágenes tan repulsivas como hipnóticas. SWERY 65 tiene entre manos, por segunda vez, una galería de los horrores que le mantiene como creador de culto. Y, ojalá, por el bien de todos, nunca se dé cuenta de que no sabe hacer videojuegos.

Javi Sánchez

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

AGÁRRAME ESOS MONSTRUOS: La gloriosa sensación física de agarrar como perrito en celo la pierna de un mamotreto, treparle cual coloso con sombra y zurrarle mientras se agita como un torete.

VEREDICTO 7/10

LA NOTA LA HE PUESTO TIRANDO UN DADO DE 10 CARAS

MORIR DE HAMBRE Y DE NO SABER QUÉ HACER

Don't Starve

No existe un estudio de videojuegos infalible, por mucho que hayan hecho maravillas solo un año atrás. *Mark of the Ninja* es un juegazo de infiltración y acción bueno como pocos y que redefinía muy bien las ideas del género, pero *Don't Starve*, lo último de Klei Entertainment, aunque tiene buenas ideas, no termina de hacer interesante su fértil planteamiento.

¿Cuál es ese punto de partida? *Minecraft*. Para quien suscribe estas líneas, *Don't Starve* es una interpretación del juego de Notch donde los cubos han sido sustituidos por una estética gótica. Sin embargo, éste no cuenta con la libertad para ser creativo del primero y sustituye esa ausencia dando mucho más peso a la supervivencia. Esto en principio suena muy bien y es algo estupendo, una vuelta de tuerca necesaria. Así pues, nuestro personaje (entre los diferentes que se desbloquean a medida que se avanza en el juego) empieza sin nada y con el único objetivo de no morir de hambre, locura o a manos de los peligros que habitan la isla generada aleatoriamente en la que ha caído, donde el día y la noche se suceden ante nuestras narices y donde tras cada muerte se empieza de cero en otro mapa diferente.

El comienzo es desconcertante, pero es fácil entender rápidamente hacia dónde va todo. El primer objetivo, más allá de encontrar comida, es conseguir una fogata. Es algo sencillo pero imprescindible, pues "la noche es oscura y alberga horrores". Lo siguiente es crear una máquina de ciencia que permite crear objetos más complejos y empezar a construir refugios y demás. El juego va creando así capas de complejidad interesantes, pero deja a la vista muy pronto su gran problema: ¿con qué objetivo estoy haciendo todo esto? Con esa pregunta en al cabeza, exploramos la isla, hacemos una gran variedad de objetos e interactuamos, cuchillo en mano muchas veces, con las demás criaturas del mundo. Y así pasan los días y mi personaje evolucionó de ser un neandertal a un hombre con una granja, un refugio y multitud de cofres con reservas y materiales. Y pese a todo, tenía que ir a coger hierba y cortar leña a diario y perder un montón de tiempo en eso en lugar de seguir avanzando. La evolución del hombre vino con la automatización del trabajo, está claro. Fui capaz de sobrevivir sin problemas pese a los peligros del mundo, pero también sin demasiada diversión. Ahora entiendo por qué nuestros antepasados más lejanos hacían guerras: la supervivencia es aburrida. Eso hice cuando me aburría de mi vida en el juego: liarme a leches con los monstruos del mundo hasta morir y empezar de nuevo.

Resulta que al final sí había un sentido para todo esto, pero tardé una eternidad en dar con él, y encima no merecía la pena. Puede que para muchos la mera curiosidad sea motivo suficiente para echarle horas y horas, pero mi tiempo es valioso y muy limitado. No puedo perderlo en repetir tareas que me evitan avanzar y satisfacer ese deseo de descubrir cosas nuevas. Para ser un juego en el que crear objetos, sobrevivir y explorar, *Don't Starve* terminó pareciéndome monótono y vacío. Al menos, su mundo es evocador y el estudio pretende estar creando contenido continuamente. A ver si lo mejoran.

BRUNO LOUVIERS



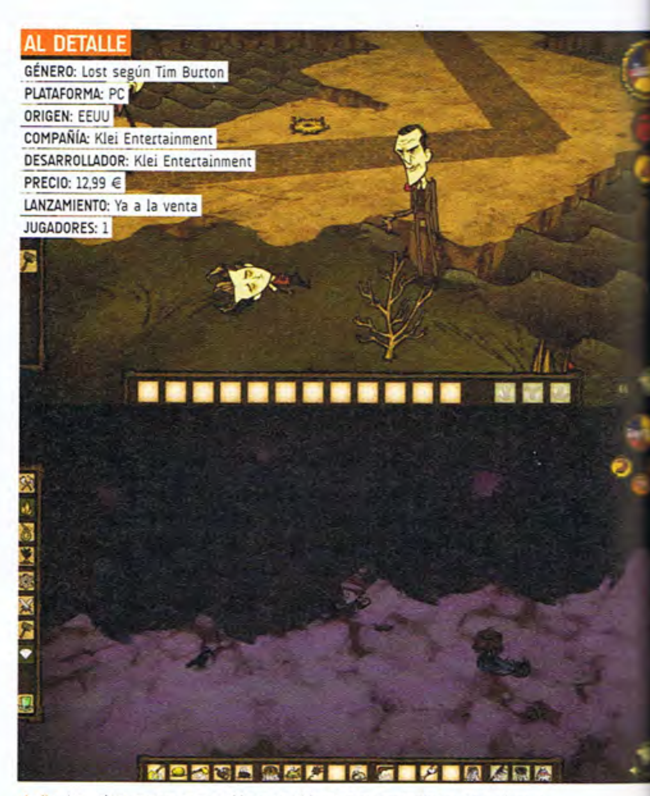


Arriba: Mi barba indica que llevo ya 5 o 6 días en la isla. Lo único que se me ocurrió hacer es una empalizada para evitar ataques de monstruos. Eso sí, me llevó tres días.



AL DETALLE

GÉNERO: Lost según Tim Burton
PLATAFORMA: PC
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Klei Entertainment
DESARROLLADOR: Klei Entertainment
PRECIO: 12,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1



Arriba: Las prisas son un gran problema en el juego. Tan pronto llueve como nieva, y aunque es posible hacer un termómetro para predecir la meteorología, necesitas bastante tiempo para crear ropa de abrigo y un refugio para no acabar empapado. Eso sí, el juego nevado es realmente precioso.



TODO MEJORA CON ARMAS Y AMIGOS

Defiance

AL DETALLE

FORMATO: 360, PC, PS3
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Trion Worlds
DESARROLLADOR: Trion Worlds
PRECIO: 59,99€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: MMO

MEJOR QUE



FINAL FANTASY XI

PEOR QUE



PLANETSIDE 2



Los MMO siempre lo han tenido difícil con los jugadores de consola. Los parches, la inestabilidad de los servidores y la miríada de problemas que acarrean hacen que el jugador se lance de nuevo a los shooters y pasen de la experiencia social y de lo que puede ofrecer el género online. Demos gracias, pues, a que en Trion Worlds han superado estos inconvenientes y han concebido un juego divertido con lo mejor de los shooters en tercera persona, los RPGs y la cultura del MMO.

Defiance no es el primero que intenta adaptar las mecánicas de disparos al online masivo, pero es de los pocos que lo hacen bien. Se deshace del engorro de las clases y simplemente funciona por perks, entre los que se elige una habilidad principal, para luego soltarte en la maleza de un mundo con miles de armas personalizables y tipos malos.

No existe curva de aprendizaje que valga, y de hecho cualquiera que conozca la estructura de *Borderlands* se hará muy rápido a la mecánica: los NPCs te mandan que mates una cierta cantidad de enemigos y malotes, recojas suministros, superes oleadas de contrincantes o simplemente la líes parda en la San Francisco postapocalípica sobre tu vehículo. No es nada rompedor, pero en el contexto de los MMO, la estructura de misiones tiene sentido.

Defiance trastoca discretamente las expectativas sobre un MMO. En un lanzamiento anterior era necesario convencer a amigos para que lo compren, mandar invitaciones a desconocidos o, si nada funciona, resignarte a la soledad. Como *Defiance* tiene un mundo enorme, los cientos de jugadores coexistan a la vez en el mismo espacio. Cualquier jugador en la misma misión que nosotros se unirá alegremente y aniquilará enemigos a nuestro lado, por lo que se elimina cualquier batalla por botín, robos de experiencia u hostilidad mientras se fortalece la comunidad. Subir de nivel es simple y facilita más perks y mejoras, aunque no hay ropitas ni árboles de talentos. El juego intenta ser simple, pero seguramente muchos jugadores se queden con ganas de un poquito más.

Así pues, por pura mecánica, es un shooter en tercera persona, pero su cantidad interminable de misiones, así como los eventos y retos aleatorios, harán que las horas pasen volando. Lo único malo es su terrible guión. Los personajes que habitan *Defiance* son generalmente frustrantes e imbéciles, y sueltan los típicos diálogos de ci-fi que dejaron de tener gracia en la enésima temporada de *Star Trek*. Son tan molestos que jugar con música de fondo es una opción atractiva.

Aún con todo esto, es bastante fácil olvidarse de la terrible historia y entretenerse con lo que hace bien: revolcarse en su propia gloria de tiros, bichos muertos, mutantes postapocalípticos, escenarios enormes y cajones repletos de munición y armas. Todo ello mientras otros cientos de jugadores hacen lo mismo y echan un cable de vez en cuando.



Arriba: La historia en *Defiance* es, ciertamente, el único elemento que trabaja en contra de la diversión. Los personajes son estúpidos, estereotípicos o directamente no tienen sentido. Demos gracias por el protagonista mudo.



MULTIJUGADOR

LLEVANDO EL JUEGO MÁS ALLÁ

ARKFALL: *Defiance* cuenta con gigantescos eventos por todo su mundo en el que centenares de jugadores pueden combatir a la vez contra monstruos enormes y conseguir un botín único.



Arriba: Aunque la variedad no es tan amplia como en *Borderlands*, *Defiance* sí que motiva al jugador para conseguir nuevas armas. Casi todas ellas pueden subir de nivel y ser modificadas.



VEREDICTO 7/10

UNA ENTRETENIDA, PERO MOJORABLE, EXPERIENCIA

LA MEJOR AVENTURA DEL AÑO, DEL TIRÓN

The Walking Dead

Abajo: Eh, David Cage, que para que los personajes sean humanos y te importen no hace falta que los interpreten actores reales. Basta con que estén bien escritos y se comporten como seres humanos.

Hace quince o veinte años tuve la fortuna de leer la excelente novela por entregas de Stephen King *La Milla Verde* como fue concebida en origen: un homenaje a los folletines de antaño en pequeñas dosis de cincuenta o sesenta páginas. Una narrativa que busca el *cliffhanger*, la emoción, y que pases una semana, un mes o el tiempo que sea devanándote los sesos a la espera de la continuación de la historia. Me entusiasmó el manejo del suspense y el honesto homenaje de King a una forma literaria que no solo ya no se estila, sino que parece condenada: la gente, en su frenética carrera por la confusión irreversible entre velocidad y tocino valora los libros según el número de páginas y su inclusión en sagas, del mismo modo que hay asnos que hacen ecuaciones para poner notas a los juegos según la relación precio / horas de juego. Actualmente solo los tebeos de superhéroes en formato comic-book y las series de televisión participan de esa narrativa fragmentada y que busca la emoción básica e ingenua.

Eso y los pequeños juegos por entregas que Telltale ha popularizado con su *The Walking Dead*. El estudio ya experimentó con el formato con su *reboot* del clásico de la aventura gráfica *Sam & Max*, entre otros, pero es con iPad y las plataformas descargables de PS3 y 360 donde ha encontrado su filón: micropagos, miniepisodios... todos esos formatos que en otros casos parecen meros sacacuartos en este caso han encontrado una razón de ser: el dominio de Telltale del clímax y la progresión dramática hace que el formato original dividido en episodios tenga todo el sentido del mundo, y que el hecho de que alguno de ellos dure poco más o menos una hora sirve, de hecho, como propio comentario sobre la ficción.

Todo ello se pierde un poco con esta recopilación de los cinco episodios que conforman la primera temporada de *The Walking Dead*. Esa sensación lenta, pesada, de dramática inevitabilidad y que se veía reforzada por la división meditada en fragmentos, se esfuma si se juega la aventura de una sentada, y deja patente que no es la forma en que Telltale concibió originariamente *The Walking Dead*.

Por lo demás, la aventura sigue siendo excepcional. Su consideración como uno de los mejores juegos del año es merecidísima, y salvo ciertas triquiñuelas de guión (que quedan aún más patentes en la edición recopilada), es una aventura emocionante, clásica, memorable y sobre la que sin duda volverás varias veces para experimentar distintas elecciones. Por eso te recomendamos que si no lo has jugado, hazlo.

Y después, ya sabes: la segunda temporada, episodio por episodio.

JOHN TONES

AL DETALLE

PLATAFORMA: PlayStation 3
OTRAS PLATAFORMAS: PC, XBOX 360.
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Telltale Games
DESARROLLADOR: Telltale Games
PRECIO: 30,99 €
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT



TAN BUENO COMO



BACK TO THE FUTURE

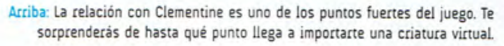
SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

MEJOR EN IPAD: Aunque suene hipster, la versión iPad es la mejor que hemos probado. La pantalla táctil es intuitiva y cercana, y aunque hay una buena adaptación para pad o ratón, no es lo mismo.

VEREDICTO 9/10
MASACRE ZOMBI CON SENTIMIENTO





Arriba: La relación con Clementine es uno de los puntos fuertes del juego. Te sorprenderás de hasta qué punto llega a importarte una criatura virtual.







RETRO

>"¿QUÉ ES UN HOMBR OS" NO.13



DETRÁS DE LOS NIVELES

LA SERIE I-WAR

Hablamos con algunos miembros clave de Particle Systems acerca de la creación de la serie I-War, su desarrollo y qué le depara el futuro a esta saga de aventuras espaciales

Lanzamiento: 1997 (en Europa), 1998 (EE.UU.), 1999 (Deluxe Edition con la expasión Defiance), 2001 (Edge Of Chaos)

Plataforma: PC
Compañía: Infogrames
Desarrollador: Particle Systems

EQUIPO CLAVE:
Michael Powell
Programador jefe (juego original) y productor (Edge Of Chaos)
Glyn Williams
Diseñador jefe y director de arte
Stephen Robertson
Diseñador (Defiance / Edge Of Chaos)

LA SIMULACIÓN ESPACIAL vuelve a estar de moda. Solo hay que mirar a Kickstarter, donde se financian sin parar nuevas aportaciones al género. Los británicos Particle Systems propusieron un interesante giro con *I-War*. **games**™ maniobra hasta ponerse en la órbita que rodea a sus creadores.

Michael Powell y Glyn Williams se conocieron en la universidad. "Después de estudiar, ambos escribíamos nuestros propios juegos. Particle Games se instituyó en Sheffield y fue fruto de la decisión de trabajar juntos", dice Williams. "En realidad solo habíamos pensado en un juego, que empezó llamándose Big Ships. Teníamos una idea para un reality show televisivo donde los concursantes se sentaban en un simulador de movimiento y se convertían en la tripulación del puente de mando de una nave; eso no era posible, pero sí que podíamos hacer un simulador espacial estructurado en misiones episódicas".

"Empezamos a trabajar en 1994", añade Powell. "La idea vino de lo que habíamos hecho en juegos anteriores, como mi *SubWar 2050* y el *Warhead* de Glyn, y la intención de llevarlos un paso más allá". El jugador controlaba una Corvette de clase Dreadnaught en la Marina de la Commonwealth, luchando contra colonos terrestres conocidos como Indies (¿dónde está tu dios ahora, FIB?). "Queríamos dar al jugador una sensación de poder y potencia poniéndolo al mando de una nave espacial versátil y con tripulación", dice Powell. "Nos inspiraron autores de ciencia-ficción como Iain Banks, Larry Niven e incluso EE 'Doc' Smith. Las naves Indie tenían nombres basados en la serie de la Cultura de Iain Banks, como No More Mr Nice Guy".

"Una nave grande necesita una tripulación en el puente de mando", señala Williams. "Un tripulante sería responsable de pilotar, otro de manejar las armas y otro de controlar los motores. Decidimos presentar esta idea con una interfaz de pantalla para cada una de estas estaciones del puente. Siempre me encantó *Star Trek*, pero lo que queríamos aquí era una Enterprise centrada en la guerra. Ese concepto original, sin embargo, influyó en la estructura del juego, que fue escrito como la temporada de una serie de televisión. Cada misión era como un episodio, con un escenario, personajes secundarios, un giro de guión y, en el mejor de los casos, un final feliz".

LO HICIMOS ENTRE SEIS PERSONAS… APRENDIMOS TODO SOBRE LA MARCHA

Otro elemento clave que distinguió al juego fueron las físicas. "Teníamos que tomarnos algunas libertades, por supuesto", reconoce Williams. "Era difícil hacer una nave accesible de pilotar. Le dimos muchas vueltas al HUD para que el jugador tuviera la sensación de que la nave se movía y que tuviera presente que si se estaba distanciando de algo podía estar acercándose a otra cosa. Para hacerlo más sencillo, tocamos la IA para que corrigiera los 'derrapes' de la nave, aunque en el fondo siempre nos gustaron las posibilidades de la opción de vuelo libre", dice Powell.

PARTICLE SYSTEMS TRABAJABA con Philips Media como productora, que promovió el primer



La película CGI de veinte minutos era uno de los grandes atractivos de *I-War*.

Particle Systems se inspiró en muchas series de ciencia-ficción, como *Star Trek*.

OTRO NOMBRE

"PONERLE NOMBRE a un juego siempre es un asunto delicado: cuando crees que tienes uno bueno, descubres que alguien lo ha usado ya", dice Michael Powell. Durante el desarrollo, el título Big Ships se transformó en Dreadnaught, pero Phillips pensó que no funcionaría en algunos países. El siguiente, Infinity War chocaba con una miniserie de Marvel, así que se redujo a *I-War*. El juego de Atari Jaguar *I-War* obligó a otro cambio después del lanzamiento europeo: *Independence War*, con el subtítulo 'El simulador de combate espacial'.

La expansión *Defiance* generó la *Independence War Deluxe Edition*, y cuando se parcheó *I-War* para funcionar en tarjetas gráficas más modernas, se cambió el logo a Independence War. La secuela fue *Independence War 2: Edge Of Chaos* en EE.UU. y *Edge Of Chaos: Independence War 2* en el mercado internacional. La reedición alemana para series medias se llamó *Galaxy Commander: Edge Of Chaos*.

"QUÉ DIJERON...

Independence War no solo tiene las naves y modelos más detallados vistos hasta hoy en un simulador espacial, sino que posee un complejo y satisfactorio argumento y un mundo jugable completamente vivo y creíble.
9.1/10

Gamespot UK,
Octubre de 1998"



cambio de nombre de juego (ver la columna Otro Nombre). En Philips trabajaba el ayudante de producción Stephen Robertson; "Una de las tareas que tenía allí era ir dando feedback acerca del juego, y llegué a pasarme entera una versión previa al lanzamiento. Cuando Philips dejó el mercado de los juegos perdí mi trabajo, pero tuve la enorme suerte de que Mike Powell y Glyn Williams pensaron que podía ser un buen complemento para el equipo, y entré a trabajar como diseñador". Infogrames pasó a publicar el juego y Poweel recuerda que "nuestra relación con Infogrames era buena, sobre todo gracias a estupendos productores como Ash Colclough y David Hawkins, que eran fans del juego y tenían grandes conocimientos empresariales".

Muchos juegos de la época tenían intros a golpe de FMV, pero Particle creó nada menos que una película en CGI de veinte minutos. "Fue todo un desafío hacer una película de ese metraje, pero nos dio la impresión de que era esencial describir la ambientación y el argumento del juego antes de que éste arrancara", dice Powell. "Viéndolo ahora, lo cierto es que deberíamos haber contratado a más gente para que se encargara de ello, pero entonces no era una opción. Los mayores desafíos fueron las expresiones faciales y la sincronización de los labios, así que Glyn escogió ángulos de cámara que los evitaran en la medida de lo posible".

Williams explica el por qué de esta intro en CGI: "Teníamos un equipo pequeño y carecíamos de los recursos para un rodaje con croma, objetos y decorados. Con una intro completamente renderizada no nos toparíamos con tantas restricciones. Construimos modelos con altísimo nivel de detalle para las naves y estaciones, y creamos a partir de ellos texturas de alta calidad. Por entonces era una técnica nueva, pero crear estos diseños con muchísimos polígonos y que funcionaran en tiempo real se ha convertido desde entonces en un estándar. Aunque posiblemente nos exigimos demasiado: acabamos con una película CGI de veinte minutos y 40 vídeos prerrenderizados. No sabíamos que esta cantidad de vídeos era absurda. Hacer un largometraje CGI cuesta decenas de millones de dólares, debíamos haber moderado nuestra ambición".

Y luego estaba el problema de las tarjetas gráficas. El juego, inicialmente, solo tiraba con tarjetas 3DFX a través de Glide, con la versión Deluxe actualizada para correr con tarjetas Voodoo 2. Robertson dice: "Me hubiera gustado poder pasar el motor a DirectX, y así habría corrido en otro hardware aparte de 3DFX, pero no teníamos los medios. Por suerte, los emuladores Glide corren la versión 3DFX en tarjetas gráficas modernas, e incluso permiten mejoras como el anti-aliasing".



Atacar a una nave enemiga con un láser es buena idea.

Robertson pasó a trabajar en *Defiance*, una expansión con 18 nuevas misiones vistas desde el bando Indie. "Cuando diseñas contenido para un juego basado en un guión hay varias formas de hacerlo", dice Robertson. "Una de ellas es diseñar ideas relativas a la mecánica y encajar la historia en eso; otra es inventar una historia atractiva y diseñar la mecánica en torno al argumento. *Defiance* era una mezcla de ambos. Algunas misiones se crearon porque nos gustaban algunas ideas de mecánica (robar un crucero de un puerto de la Commonwealth, por ejemplo), pero también queríamos que el jugador contemplara eventos del juego original desde el punto de vista contrario.

"Aparte de series de televisión y libros de ciencia ficción, me gustaban los simuladores espaciales como *Tie Fighter* o *Freespace*, aunque no creo

>. EVOLUCIÓN JUGABLE

Elite > Independence War > 0x10c



Elite llevó al jugador a un viaje por un universo gargantuesco, combinando misiones escriptadas y libertad total.



Los fans de *Elite* y *Star Citizen* están esperando el *0x10c* de Mojang, con sus enormes naves programables y su mecánica multijugador.





MODS & ROCKETS

■ LA ESCENA de modding y los foros internáuticos ayudaron a crear una amplia base de fans del juego. Stephen Robertson dice que "éramos muy afortunados: nuestra comunidad era la más educada, solícita y accesible de todas aquellas con las que he tenido el placer de verme involucrado. Recibíamos un útil feedback sobre los bugs y peticiones para nuevas implementaciones en el juego. Pusimos en marcha una beta multijugador de *I-War 2* con la comunidad como participantes, y más tarde pedí a algunos miembros de los foros que hicieran de beta-testers de algunos mods que había escrito. También puse a su disposición todo tipo de documentación sobre modding, lo que llevó a la creación de docenas de nuevos mods. Escribí mods que añadían funcionalidades al juego y que servían de tutoriales para programar mods en general, y también uno que permitía cambios más complejos, haciendo que varios mods corrieran juntos. Había una conversión total a *Babylon 5* llamada Buda 5, muy bien escrita y con voces. En *I-War 2* había un mod muy ambicioso llamado Torn Stars que aportaba muchísimo al juego básico".

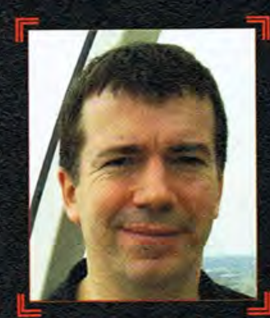
que esos juegos hayan influido específicamente en mis diseños. Fundamentalmente, *I-War* era y sigue siendo notablemente distinto de la mayoría de títulos del género, ya que está más enfocado a la simulación y al pilotaje que al combate".

■■■ La secuela *Edge Of Chaos* transcurre cien años después del juego original. El centro de atención es ahora Cal Johnston, un pirata espacial que combate a los Marauders. Con el juego llegó el multijugador online, aunque los servidores ya han sido desconectados. Williams dice que "se decidió llevar el juego a un mundo abierto tipo sandbox, y dejar atrás la estructura sobre raíles del original. Esa decisión complicó mucho el desarrollo. No estoy del todo seguro que el resultado compensara ese esfuerzo".

Se planearon ports para Dreamcast y N64, pero acabaron cancelándose. Pero esta entrega sí que soportó DirectX. "Desde el punto de vista de la programación, estaba muy bien escrito, y acabó siendo un juego a prueba de cambios tecnológicos", dice Robertson. "Todavía tiene un aspecto estupendo, pero además corre a una resolución y con un framerate que solo podríamos haber soñado en su momento".

Robertson se encargó de la presencia on-line del juego y de la comunidad de modders (ver Mods & Rockets). Powell asumió un rol más administrativo, pero Williams siguió vinculado al proyecto como diseñador: "La secuela arrancó cuando la compañía empezó a crecer. Lo mejor de trabajar con un equipo pequeño es que no hay tanta necesidad de gestión o reuniones. Según el estudio fue creciendo, organizarlo se convirtió en una tarea mucho más difícil". Particle pasó a tener de siete a 27 personas cuando se produjo la secuela, y fue entonces cuando la adquirió Argonaut.

Visto hoy todo este proceso, sus responsables están orgullosos de los juegos. "Hicimos un título muy ambicioso gracias a un equipo pequeño de gente con mucho talento. Solo seis personas lo hicieron todo: el código, el CGI, el guión, el diseño gráfico y el sonido. Y tuvimos que aprender a hacerlo sobre la marcha. Por desgracia, nadie nos avisó de que no era posible", dice Williams. Williams dejó Particle Systems tras la llegada de Argonaut y ahora programa para móviles.



MICHAEL POWELL
Programador

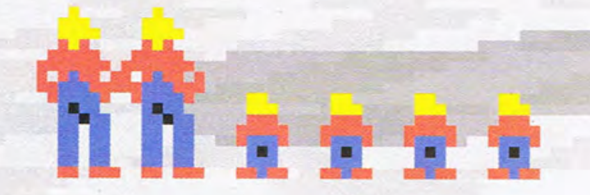
Aunque antes hubo otra oportunidad de desarrollo de un nuevo juego "Abocetamos una versión MMO en un universo abierto de *I-War*, pero Infogrames no terminaba de verlo", dice Powell. "Fue el increíblemente exitoso *Eve* el juego que supo ver el hueco e hizo muchísimo dinero con ello". Powell dirige Xenon Studios, que produce animaciones para juegos y publicidad de todo tipo. Robertson aún trabaja en la industria y adora el que fue su trabajo en la serie. "Fue una pena que Infogrames/Atari cerrara los foros. La comunidad se dispersó y gran parte de los datos y el conocimiento que ésta había creado se perdió. Hace poco volví a jugarme la campaña del *I-War* original. ¡No recordaba que fuera tan difícil!"

Con los juegos a la venta en Good Old Games con una aceptación notable, ¿hay posibilidades de un retorno de la serie? Powell da su punto de vista: "El fenómeno Kickstarter es una forma estupenda de financiar productos de nicho, pero espero que todos los estudios que han prometido hacer juegos los entreguen en un tiempo razonable, o vamos a presenciar un efecto boomerang espantoso. No hay planes para un *I-War*, pero es posible si vemos que hay interés y encontramos la forma de financiarlo". admite Williams, "Creo que es complicado vender un juego espacial como este. Tienes que contentar a un público hardcore, pero a la vez conseguir llegar a una audiencia amplia".

JEFAZOS

SPACE HARRIER ARCADE [Sega] 1985

■ CON SUS suelos de ajedrez futurista y su furiosa velocidad y colorido, *Space Harrier* es uno de esos juegos que impresiona desde la primera partida. Más allá de sus gráficos cautivadoramente bellos hay un juego tan divertido como sorprendente, de mecánica adictiva y sencilla: revienta a tiros a cualquier enemigo lo suficientemente insensato como para ponerse delante de tu aguerrido Space Harrier. Los más impresionantes de esos enemigos eran los mostrencazos que llenaban la pantalla en su aterrador papel de jefes de final de fase. Tan exóticos como complicados de derribar, muchos tenían un toque estrafalario (iban de esqueletos de dragón a cabezas escupefuego) que les garantizó un lugar en el Olimpo de los Jefazos Raros. El más memorable era el del final de la tercera fase: un dragón chino de dos cabezas llamado Godarni que vomita letales bolas de fuego por ambas testas. El problema: tiene una puntería francamente envidiable.




STAGE 3

AVERSIÓN POR LA CONVERSIÓN

Los ports más vergonzosos del mundo, analizados al detalle

FALLO EN EL SISTEMA

Plataforma: Atari 2600
Año: 1983
Compañía: Tigervision
Desarrollador: Tigervision

MINER 2049ER

LANZAMIENTO ORIGINAL **Placa:** Apple II **Año:** 1982 **Compañía:** Big Five Software **Desarrollador:** Bill Hogue

LANZADO EN 1982, *Miner 2049er* fue un plataformas popular e influyente debido a su sencilla y adictiva mecánica y su gran y variado número de niveles. En 1982, los jugadores se podían dar con un canto en los dientes si tenían más de tres fases distintas en el mismo juego (por eso *Donkey Kong* dejó a todo el mundo boquiabierto, un año antes, con sus cuatro niveles distintos), y *Miner 2049er* tenía nada menos que diez y, como *Donkey Kong*, cada uno con su propia temática.

La mecánica de *Miner 2049er* es muy simple. Controlas a Bounty Bob, miembro de la Policía Montada de Canadá, enfrascado en una misión en la que tiene que localizar una serie de minas radioactivas. Cada una de ellas toma la forma de una pantalla independiente que incluye plataformas, enemigos y objetos que recoger. Bob conquista cada uno de estos escenarios coloreando el suelo por donde pasa. Para que su misión sea aún más peligrosa hay un restringente límite de tiempo y criaturas radioactivas que patrullan las minas, como en el remake de *Las Colinas Tienen Ojos*. Algunos items que le dan invulnerabilidad temporal le ayudan en la papeleta.

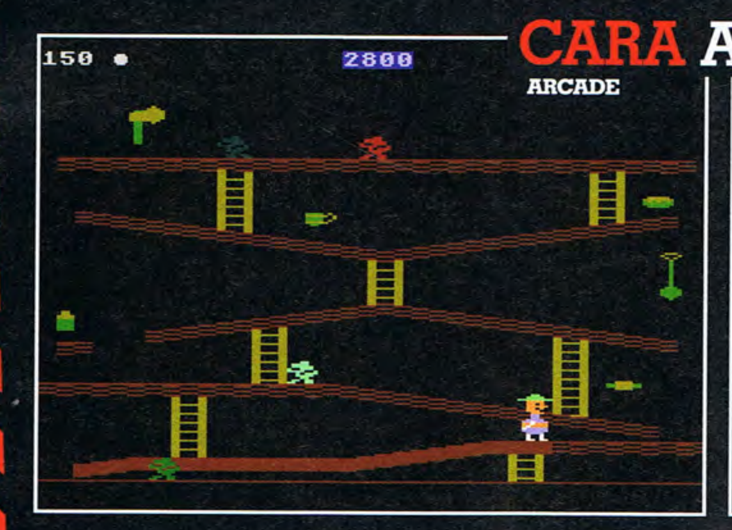
Miner 2049er fue muy popular en su momento, y se portó a numerosos sistemas. La peor, sin embargo, es sencilla de escoger: la frustrante, lentísima y a muchos niveles, rota conversión para 2600.

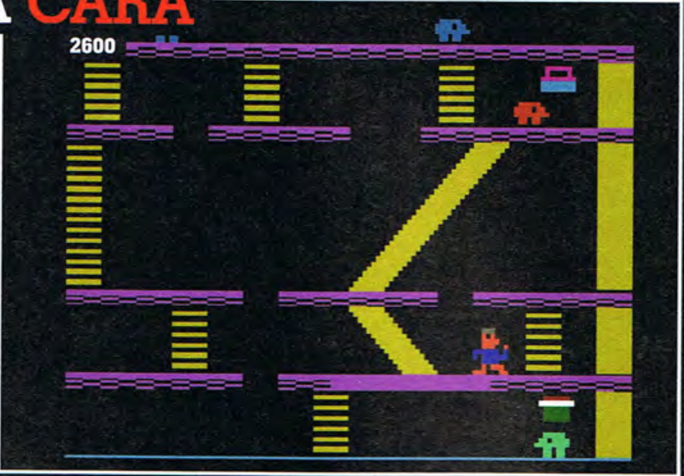
Lo primero que salta a la vista es lo lenta que resulta. Bob se mueve con tanta energía como un crío que tiene cita en el médico para que le quiten una verruga del trasero, y en un juego en el que el jugador tiene que recorrer absolutamente todo el decorado de cada nivel para pasar al siguiente, hace que el ritmo del juego sea tedioso. Para más frustración, el salto de Bob solo sirve para sortear algunos enemigos y determinados huecos entre plataformas, lo que ya mata definitivamente la diversión y hace que esta conversión sea tremendamente frustrante e injustamente difícil.

Hay dos versiones de *Miner 2049er* para la consola. Cuando el desarrollador Tigervision decidió portar el juego a Atari 2600, descubrió que solo podía meter tres niveles en sus magras 4k por cartucho. Por eso lanzó un volumen adicional con otros tres niveles. Todavía se queda corto con respecto a las diez minas del título original, pero quizás en este caso lo podemos considerar más una bendición que otra cosa.

CARA A CARA

ARCADE





LA DEBACLE

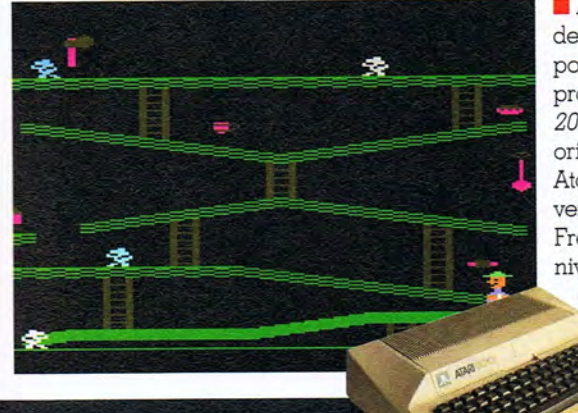
1 La calidad visual se reduce comparada con la versión de Atari de 8 bits (que tampoco era para llorar de felicidad). Bob no lleva pantalones, lo que igual no es buena idea si vas a explorar una mina radioactiva. Luego vienen, como se suele decir, los hijos raruelos. Por no tomar precauciones.

2 Lo que realmente aniquila a esta conversión es la infame velocidad y el horrible diseño del juego. Bob se mueve a dos frames por minuto y sus saltos solo sirven para sortear enemigos, lo que hace a la exploración tremendamente tediosa. Sobre todo porque cuando mueres, tienes que rehacer el nivel.

3 Como solo cabían tres niveles en cada cartucho de 2600, Tigervision lanzó un segundo volumen del juego. Sin mejoras. La misma lentitud, la misma mecánica y, eso sí, mucho más complicado debido a niveles más intrincados. O sea, que todo peor.

EN VEZ DE A ESE, JUEGA A ESTE OTRO

Plataf.: **Atari 800** Año: **1982** Comp.: **Big Five Software** Desarrollador: **Bill Hogue**



Aunque la versión de Apple II salió antes por cuestiones de producción, *Miner 2049er* fue escrito originariamente para Atari 800. Esa es la versión definitiva. Frenético, con diez niveles estupendamente diseñados... cuenca minera, borracha y dinamitera.



HISTORIA DE LOS

■ La vida de la Dreamcast estuvo llena de altibajos, pero juegos como *Jet Set Radio* probaron que el sistema tenía posibilidades

A PESAR de la fuerte competencia entre Nintendo y Sega, y a algunos lanzamientos para PC ciertamente revolucionarios, 2000 fue el año en el que Sony sometió a sus rivales. Las cosas no pintaban mal inicialmente para la Dreamcast de Sega cuando aterrizó en 1999 y dejó caer su primera tanda de títulos fuertes. Ports perfectos de arcade, como *Crazy Taxi, Marvel Vs Capcom 2, Power Stone 2, Virtua Tennis, Street Fighter: Third Strike* o *Silent Scope* mejoraban a menudo los originales, mientras que títulos como *Phantasy Star Online, Resident Evil: Code Veronica, Skies Of Arcadia, The Nomad Soul* o *Jet Set Radio* no carecían de puntos innovadores.

Pero Sega tenía un problema: Sony. Nintendo había sobrevivido al salvaje asalto de Playstation a la industria gracias a su dominio del mercado portátil, pero Sega no tenía esa suerte. Aunque Dreamcast era una consola fantástica, no podía competir con el anunció de Playstation 2 en marzo de 1999. La palabrería acerca del 'Emotion Engine' que revolucionaría los videojuegos consiguió hipnotizar a los jugadores, que preferían confiar más en un futuro esperanzador que en disfrutar de la maravillosa consola de Sega que ya estaba en el mercado.

HOY RE…

20…

La máquina de Sony llegó en marzo. Casi de inmediato empezó a agotarse en Japón, mientras que a Occidente llegaban noticias de que Sony no daba abasto para atender a los pedidos. A diferencia de muchas otras consolas de la época, las versiones estadounidense y europea llegaron bastante rápido (siete y ocho meses después del lanzamiento nipón), dando a Sega poco tiempo para reaccionar.

■ *Baldur's Gate II* de Bioware fue otro soberbio RPG que destacó por su profundidad. Le siguió una también impresionante expansión.

Los juegos de debut de la consola de Sony estaban lejos de ser impresionantes, pero no importaba: Sony tenía la lealtad de los consumidores y una marca completamente imbatible.

Esto último quedó aún más claro con el lanzamiento de la monísima PSone, que llegó en julio a Japón y dos meses después al resto de las regiones. El diseño futurista dio un empujón a la primera consola de Sony, y acompañada de títulos como *Final Fantasy IX, Dragon Quest VII* o *Micro Machines*, siguió vendiendo millones, consolidando el impacto de Sony y su imagen de vencedora absoluta en el mercado de los videojuegos.

Nintendo, que había dominado la industria a finales de los ochenta y principios de los noventa, se encontró en un

■ *Final Fantasy IX* de Sony fue uno de los lanzamientos clave de una consola que ya cumplía seis años. La versión PAL tardaría siete meses en llegar.

■ La reducida PSone demostró que PlayStation seguía siendo una marca de vital importancia comercial para Sony.

VIDEOJUEGOS

segundo lugar muy alejado del trono que había ocupado años atrás. Juegos estupendos como *Perfect Dark, Banjo Tooie, Paper Mario, Sin & Punishment* o *Excitebike 64* garantizaron un catálogo fuerte, pero la N64 iba eternamente por detrás de PlayStation, mientras que el lanzamiento de PS2 obligaba a Nintendo a generar nuevo hardware. La Dolphin había sido anunciada por primera vez en 1999, de hecho un día después que PS2, pero tardó un año entero en ser revelada por completo, el 24 de agosto, un día antes del inicio de la Space World de Nintendo del año 2000. La GameCube, como se la conocería desde entonces, no llegaría hasta septiembre de 2001, lo que dio a Sony una tremenda ventaja.

Nintendo también tuvo que enfrentarse al anuncio de Microsoft de su nueva Xbox, prevista para salir a la venta al mismo tiempo que la nueva consola de Nintendo. Bill Gates hacía promesas muy locas acerca de su nueva máquina, y Microsoft tenía experiencia respaldando las tripas de consolas en el mercado (como Dreamcast), pero Xbox sería el primer intento de la todopoderosa compañía de entrar en el mercado con hardware propio. Por otra parte, Nintendo tenía su Game Boy Advance, también planeada para el año siguiente, con la que intentaría seguir controlando ese mercado portátil que dominaba desde el lanzamiento de Game Boy.

ISAMOS

00

Mientras Sony, Nintendo y Sega chocaban en un terrible duelo por el dominio del mercado de las consolas, el de PC alcanzaba su mayoría de edad. Los avances gráficos eran continuos, y se creaban juegos que, sencillamente, no eran posibles en las consolas. Y no solo destacaban en el poderío visual: los PCs ofrecían experiencias inmersivas muy distintas de las de sus contrapartidas en la tele de casa. *Shogun: Total War* marcó el arranque de la popularísima franquicia de Creative Assembly ofreciendo batallas tan ricas como realistas, mientras que *Deus Ex* fusionó RPG, simulador y shooter en una historia épica que aún hoy resulta impresionante. *Sacrifice* innovó el género de la estrategia en tiempo real, *Los Sims* acercó los videojuegos a usuarios no tradicionales y se convirtió en el juego de PC más exitoso de la historia, mientras que *Baldur's Gate II: Shadows Of Amn* reveló a BioWare como posible salvador de los RPGs occidentales.

Certera o erróneamente, sin embargo, todos los ojos estaban puestos en Sony. Una campaña de Navidad triunfante multiplicó la base de usuarios de PS2, mientras que PlayStation desafiaba la edad media de las consolas, de unos cinco años. El gigante japonés parecía imparable, pero Nintendo y Microsoft esperaban pacientemente una oportunidad...



■ *Perfect Dark* fue el sucesor espiritual de *GoldenEye* y no tardó en convertirse en otra compra imprescindible para usuarios de N64.

■ El 'Emotion Engine' de PS2 nunca llegó a cumplir sus locas promesas, pero tampoco lo necesitó.

DESARROLLADOR del AÑO Will Wright

■ Puede que Will Wright dejara la industria en 2009, pero el impacto de su carrera aún se deja notar. Comenzó en 1984 con *Raid On Bungeling Bay*, pero pronto se hizo popular por sus simuladores, publicando *SimCity, SimEarth, SimAnt* y *SimLife* con cadencia anual. Para muchos, su obra maestra fue *Los Sims*.

Aunque por aquí preferimos sus simuladores estratégicos, lo cierto es que *Los Sims* tiene una profundidad y complejidad de la que carecen juegos similares. Tras él, Wright continuó trabajando en otros proyectos, incluido el ambicioso *Spore*. Dejó la industria para fundar Stupid Fun Club, un think tank enfocado a la industria del entretenimiento del que es uno de los principales inversores.





Cada mes revisamos los juegos más importantes del año que estamos tratando... Hoy, cómo el ambicioso simulador de vida de Will Wright se convirtió en la franquicia de PC más popular de todos los tiempos

LOS SIMS supuso una cima en la carrera de Will Wright. Después del lanzamiento de *SimCity* en 1989, Wright se había especializado en el género de la estrategia y la simulación, y cada vez tenía ideas más ambiciosas. *Los Sims* supuso su logro más notable, y aunque el seminal arranque de la franquicia de Wright ha sido superado por dos secuelas y múltiples expansiones, su impacto en la industria es imposible de ignorar.

Los Sims arranca con la creación de tu avatar o Sim, con 20.000 simoleones (la moneda del juego) a tu disposición. Puedes crear una familia con tantos miembros como quieras, comprar o remodelar una casa y llenarla de todo tipo de material cotidiano, desde televisores o utilería para el jardín, hasta 150 objetos distintos a los que se sumaron muchos más que llegaron con los abundantes packs de expansión que lanzó Maxis. También era posible crear distintas personalidades para los Sims, y decidir cómo de tímidos, extrovertidos, activos o perezosos serían. Con un amplio cuadro de personalidades posibles para cada personaje, era fácil dar vida a cada pequeño avatar con rapidez. Una vez que tu Sim o Sims han sido creados, puedes sentarte y contemplarlos en sus jornadas cotidianas, y ahí es cuando la creación de Wright revela su auténtica grandeza.

NO HAY REGLAS PREFIJADAS EN LOS SIMS, NO HAY OBJETIVOS

No hay reglas en *Los Sims*, no hay objetivos; simplemente tienes que intentar que tus Sims vivan la mejor vida posible. Esto se consigue interactuando con tus pequeños personajes y haciéndoles llevar a cabo todo tipo de actividades mundanas, de alimentarse a hacer ejercicio, pasando por encontrar trabajos interesantes o interactuar con otros Sims. Los Sims tienen una relativa libertad de elección, es decir, que puedes dejarlos y ellos tomarán sus propias decisiones. Incluso hoy día es fascinante contemplarlos, aunque no tengan las prioridades muy claras ya que suelen olvidar con facilidad cuestiones relativas a la higiene o la puntualidad. Es decir, que tendrás que organizar sus vidas y estar atento a parámetros como la economía doméstica. Suena banal, pero esta microgestión es tremendamente adictiva, y acabas hipnotizado por la actividad de tus mini-yos, hasta el punto de que puedes acabar hecho polvo si tu Sim muere.

Los Sims fue una revolución en su día, abrió los PC a las masas y desató una avalancha de secuelas y expansiones. No ha habido otro juego de ordenador así y es poco posible que lo veamos en el futuro.



Es extrañamente fascinante observar a un grupo de gente digital vivir sus inexistentes vidas.



Crea un matrimonio y podrás observarlos discutir. Como en la vida real. Si eres tú parte de ese matrimonio, claro.

¿QUÉ SUCEDIÓ ENTONCES?



■ En una palabra, la revolución. *Los Sims* ayudaron a llevar los videojuegos a las masas y demostró que había miles de jugadores potenciales dispuestos a engancharse a nuevos entretenimientos digitales si estos tenían el suficiente atractivo. Masivamente popular entre el público femenino (algún cínico sugirió que se debía a que el juego funcionaba como una casa de muñecas virtual), era un juego al que no le importaba tu género, ni si eras jugador hardcore o casual; simplemente, estaba ahí para ser disfrutado.

EA se dio cuenta de la mina de oro que tenía entre manos y la explotó a conciencia con múltiples expansiones. La secuela oficial (y ocho expansiones) llegó en 2004; *Los Sims 3* se lanzó en 2009, y ha generado otras tantas expansiones. El éxito del juego de Wright y sus secuelas ha favorecido, sin duda, la actual fiebre de juegos casuales.



TAMBIÉN DE ESTE AÑO...

DIABLO II



■ LA SECUELA de Blizzard hizo que realmente valiera la pena la espera (cuatro años). Proporcionó un insalubre nivel de profundidad comparada con su precedente, más personajes y un multijugador excelente (antes de *Diablo III* ya había 10 millones de jugadores en Battle.net)

MARVEL VS CAPCOM 2



■ PARA MUCHOS, el crossover de lucha definitivo. Es cierto que está un poco desequilibrado (qué quieres con 60 personajes a tu disposición), pero la mecánica de base de este divertidísimo juego de lucha de Capcom sigue siendo profunda y satisfactoria. La guinda: los gráficos y la tremenda banda sonora

SKIES OF ARCADIA



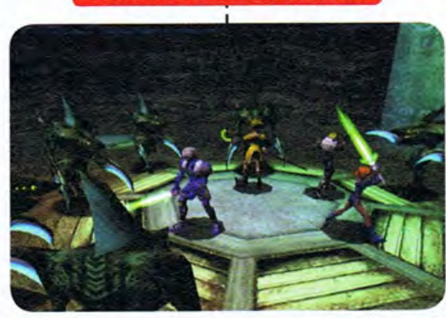
■ NO FUE solo el mejor RPG (de entre muchos notables) de Dreamcast, sino también el mejor de su generación. Ambientado en un mundo fantástico de islas flotantes, barcos piratas voladores y jefes gargantuescos, tenía unos efectos visuales gloriosos, personajes maravillosamente escritos y una historia épica.

DEUS EX



■ *HALF-LIFE* demostró que era posible integrar historias inteligentes en un FPS, pero *Deus Ex* llevó esa idea aún más allá. Elementos expansivos de RPG, un fuerte énfasis en las elecciones del jugador y un inteligente argumento garantizan que, incluso ahora, *Deus Ex* sigue siendo un juego impresionante.

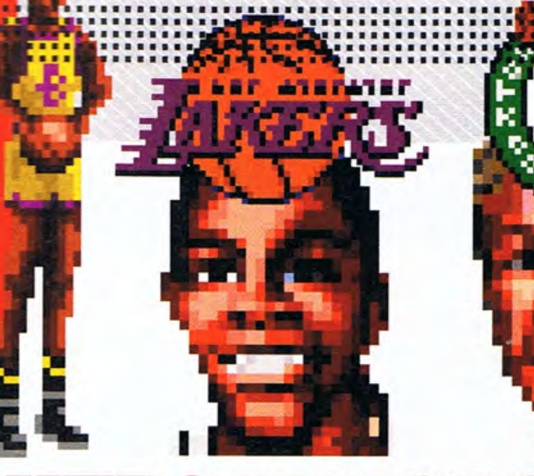
PHANTASY STAR ONLINE



■ FUE UNA revelación allá por el 2000. El mundo virtual del juego era rico y dinámico, y había que hacer equipo con otros jugadores para derrotar a los jefes, al tiempo que los botines enganchaban al mundo de Ragol. Su legado: en muchos países hay gente que llora al recordar las facturas de teléfono que generó.

RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Tu guía mensual para tesoros retro de colección





DETALLES

PLATAFORMA: Mega Drive
AÑO: 1991
COMPAÑÍA: Electronic Arts
DESARROLLADOR: EA
ESPERA PAGAR: 1000€



PRUEBA A: EA no localizaba el aspecto de las franjas amarillas de sus cartuchos de Mega Drive y Genesis, lo que dificulta distinguirlos.



PRUEBA B: Las copias completas son tan difíciles de conseguir que incluso hay dudas, para empezar, de si *Lakers Vs Celtics* fue oficialmente lanzado en territorios PAL.



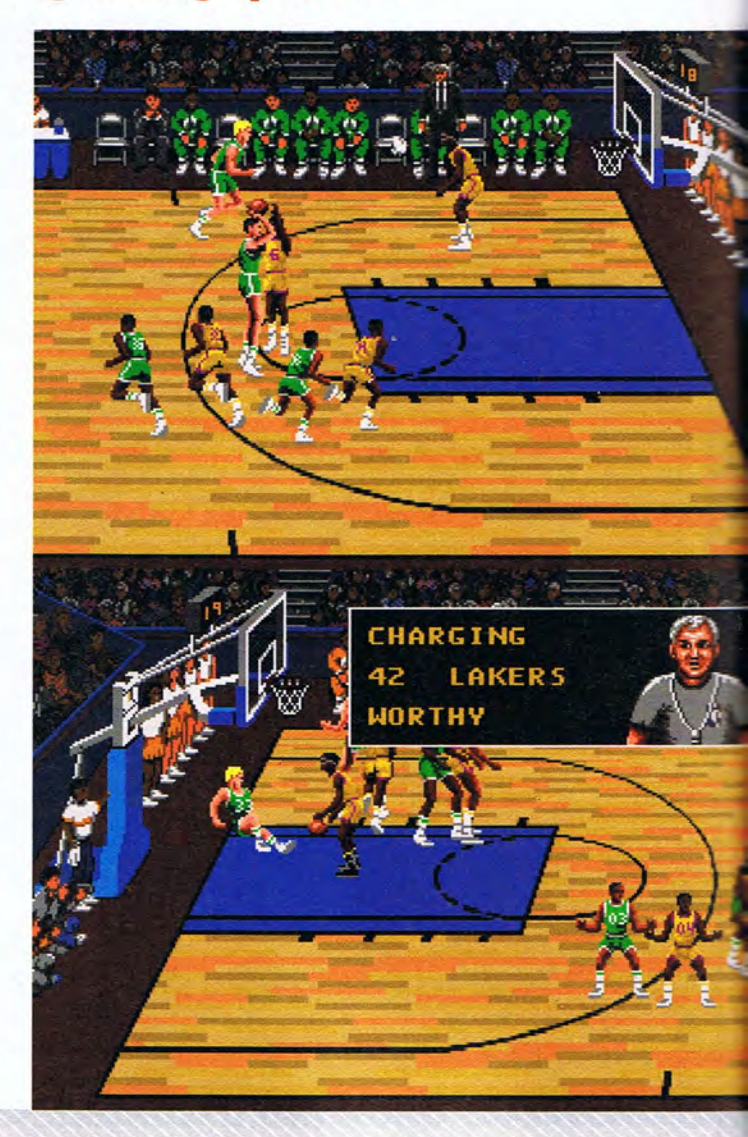
PRUEBA C: Nuestro coleccionista tiene la suerte de poseer una copia completa en buenas condiciones. Además del manual de instrucciones, tiene la tarjeta de registro original.

LAKERS VERSUS CELTICS AND THE NBA PLAYOFFS

Si quieres salir en games™ con tus mejores galas y enseñando la cacharrería, escríbenos a games@grupozeta.es

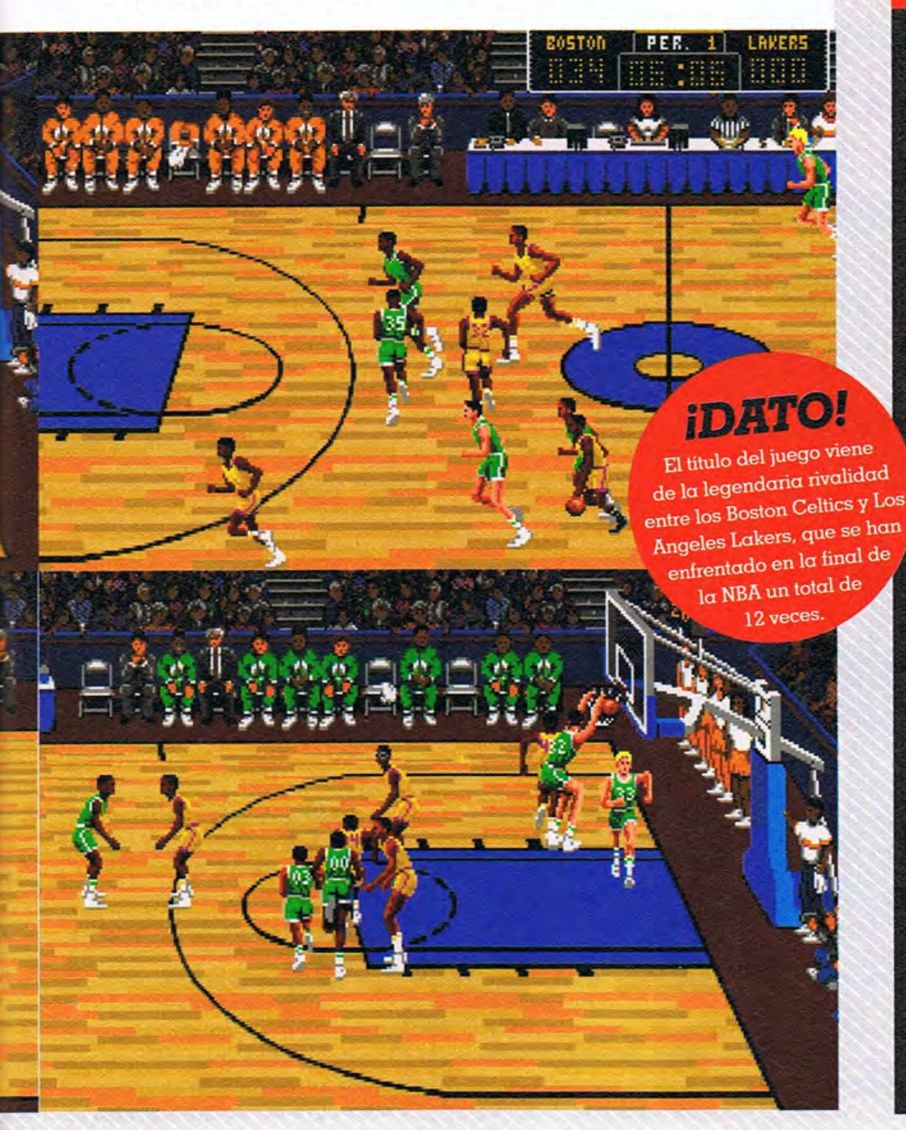
POR QUÉ

■■■ *LAKERS VS CELTICS* es un misterioso juego PAL para Mega Drive, y hasta hace muy poco, un signo de interrogación acompañaba a su título en las listas de un buen número de fuentes de información retro on-line. No había copias en caja del juego y se asumía que había sido registrado por error, confundido con la versión NTSC. Una opción plausible, ya que no solo la importación era habitual en los tiempos de los 16 bits, sino que la pestaña amarilla de los juegos de Electronic Arts no distinguía entre los formatos de Genesis y Mega Drive, y estaba sin localizar. Incluso las etiquetas de los juegos de Mega Drive dicen que son para jugar en Sega Genesis. Se empezó a sospechar de una versión PAL hace cosa de un año, cuando un coleccionista posteó imágenes de su juego con caja, y desde entonces han salido algunos ejemplares más a la luz. Una posible explicación de la escasez de copias PAL es que solo se fabricaron para alquiler y el juego apenas se distribuyó. Sea cual sea la naturaleza de su origen y en cualquier caso, *Lakers Vs Celtics* es, sin duda, uno de los juegos más enigmáticos del coleccionismo PAL de Mega Drive.



¿Vale La Pena?

FUE UNO de los primeros juegos para Mega Drive de EA, y el primer juego de la serie *NBA Playoffs*. En el contexto del momento en el que apareció, no cabe duda de que es un excelente y significativo simulador de baloncesto. Siguiendo los pasos del masivamente popular *John Madden Football*, también de EA, fue uno de los primeros juegos con licencia oficial de la NBA, y por eso muestra equipaciones y jugadores similares a los reales (algunos de los más famosos tienen movimientos iguales a los auténticos). Los gráficos también eran impresionantes, con sprites muy detallados para los jugadores y canchas muy realistas, llenas de espectadores y con movimientos específicos para público y entrenadores. Donde falla *Lakers Vs Celtics* es en el juego en sí, ya que es lento y algo aburrido debido a unas animaciones deficientes. También hay algunas decisiones de diseño que delatan la edad del juego, como la IA del equipo (que mejoraría en entregas subsiguientes) o el hecho de que el jugador que está siendo controlado se distingue por el color de calcetines y zapatillas, lo que hace difícil distinguirlo en los momentos de mayor caos durante los encuentros.



¡DATO!

El título del juego viene de la legendaria rivalidad entre los Boston Celtics y Los Angeles Lakers, que se han enfrentado en la final de la NBA un total de 12 veces.



TENGO UNO

Nombre: **Russell Piper**
Ocupación: **Analista financiero**

¿Qué tiene de particular *Lakers Vs Celtics* que lo hace tan especial?
Es el juego más raro de Mega Drive PAL, solo se conoce la existencia de cuatro copias, y hasta hace un año era un mero mito. Todo el mundo pensaba que cuando aparecía en una lista era porque alguien lo había confundido con la versión NTSC. Pero hace un año otro coleccionista posteó la foto de una copia en una web de juegos retro.

Cuéntanos cómo y dónde encontraste el cartucho.
Alguien estaba vendiendo unos 300 juegos en eBay por unos 4.000 dólares, y éste estaba entre ellos. A pesar del pánico de mi esposa, estaba considerando comprar todo el lote para conseguir este juego y revender el resto. Por suerte para ella, conseguí convencer al vendedor de que ofertara el juego suelto.

¿En qué condición estaba el juego y cuánto te costó finalmente?
El juego está en perfectas condiciones, incluye manual y tarjeta de registro. Pagué mil euros por él, que soy consciente que es una cantidad astronómica de dinero. Pero con toda la gente que hay intentando conseguir el catálogo completo de Mega Drive, el juego se revalorizará. Otros coleccionistas, incluido yo, creemos que si se pusiera en eBay ahora llegaría a costar bastante más de mil dólares

¿Has jugado a *Lakers Vs Celtics*? ¿Qué te parece?
Lo jugué muchísimo cuando era un crío, lo tenía un amigo. No es un mal juego, de hecho es uno de los mejores simuladores de baloncesto del sistema. Mis juegos favoritos sobre este deporte en Mega Drive son los *NBA Jam*, de todos modos.

¿Te planteas vender el juego en un futuro o de este ya no piensas separarte?
Veo mi colección como una inversión. Tengo intención de venderlos todos dentro de 12 o 15 años para ayudar a pagar la universidad de mis hijos.

ROMPE MOLDES

Super Mario 64

Lanzamientio: 1996
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Nintendo
Plataforma: N64



gamesTM examina los juegos más importantes de la industria, analizando su influencia y qué los hizo tan grandes. Arrancamos con Super Mario 64, el mejor plataformas en 3D de la historia.

MUCHAS FRANQUICIAS HAN sufrido en su paso de las 2D a las 3D (las que lo han intentado, se entiende), y sagas que eran divertidas y sencillas en dos dimensiones perdieron parte de su encanto. Pero cuando Mario debutó en N64, no adoleció de estos problemas. De hecho, podría decirse que esta entrega dio forma al género en los años subsiguientes, demostrando que las franquicias clásicas podían dar este paso (con cierto esfuerzo, eso sí) sin perder la identidad.

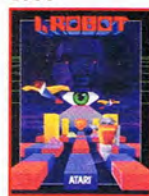
Nintendo sabía, sin duda, lo que estaba haciendo cuando soltó a Mario en un nuevo y enorme patio de recreo en 64 bits, otorgándole un novedoso catálogo de habilidades que le permitían interactuar con el mundo virtual del juego de nuevas y excitantes maneras. Su creador, Shigeru Miyamoto, construyó *Super Mario 64* específicamente en torno al controlador de N64, y el resultado fue una experiencia de juego muy natural que subrayó sin esfuerzo las nuevas habilidades del héroe. El revitalizado fontanero podía escalar árboles, deslizarse

DISFRUTÓ DE LA MEJOR TRANSICIÓN POSIBLE DE DOS A TRES DIMENSIONES



ANTES DE SUPER MARIO 64

I, Robot
1983



Aunque no se trata estrictamente de un plataformas, fue el primer juego de recreativa en usar polígonos en 3D para crear un mundo virtual imaginativo e innovador. Un fracaso comercial que ha acabado como juego de culto.

3D Ant Attack
1983



Esta aventura isométrica de Sandy White te ponía a indagar en la ciudad en ruinas de Antescher en busca de tu desvalida pareja, mientras evitabas unas mortales arañas. Increíblemente innovador, popularizó la perspectiva 3D en ordenadores.

MOMENTOS MÁGICOS

IT'S-A-ME, MARIO!



■ ERA TREMENDO ARRANCAR la N64 y ser saludado por el mesmerizante jeto de Mario. Y aún lo era más darse cuenta de que se podían usar los controladores de N64 para contorsionar su cabeza y ubicarla en todo tipo de posiciones extrañas.

BOWSER POR LA COLA



■ LOS COMBATES CONTRA Bowser siempre han sido memorables, pero la potencia de N64 permitió lucirse al equipo de Miyamoto. Coger al tortugón por el rabo y hacerlo girar antes de mandarlo a tomar viento era brutal.

A VOLAR, JOVEN



■ *SUPER MARIO BROS 3* apuntaba las posibilidades de un Mario volador, pero nada podía prepararnos para la enloquecida libertad que daba el descubrimiento (y posterior uso) de la gorra con alas de *Super Mario 64*. Aún hoy, gozo puro.

por estrechos pasillos, pasar de puntillas frente a enemigos dormidos, pelear a puñetazos contra sus rivales, ejecutar con un temible y renovado golpe de trasero y dar saltos kilométricos y triples mortales sin aparente esfuerzo. Era increíblemente atlético (a pesar de su fofa apariencia), pero sus poderes no solo eran exhibicionismo técnico consolero: representaban una avalancha de elecciones para el jugador, permitiéndole afrontar los niveles con una libertad nunca vista en el género.

El diseño de niveles de *Super Mario 64* era absolutamente ejemplar. El castillo de la Princesa Peach servía de vertíbulo, con sus muchas habitaciones haciendo de portales de paso a nuevos mundos. Muchos de ellos eran un mero refrito de los plataformas clásicos (esa tundra o ese desierto que nunca pasan de moda), pero nunca se habían integrado de este modo en un mundo completo y coherente.

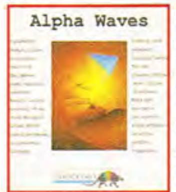
A DIFERENCIA DE juegos previos de Mario que presentaban un mundo virtual dividido en múltiples niveles, *Super Mario 64* se organizaba en un solo escenario maravillosamente diseñado. Y en él, múltiples misiones que iban desde coleccionar un número determinado de monedas rojas a recuperar un tesoro sumergido, competir en carreras contra pingüinos o enfrentarse a una serie de mini-jefes. Una vez que una misión había sido completada, Mario era premiado con una estrella. La auténtica belleza de este concepto era que el jugador podía tomar sus propias decisiones a lo largo del juego, y aunque cada misión se presentaba en un orden predeterminado, era posible completarlas fuera de esa ordenación simplemente estando atento al mundo virtual. Esa es la mayor fuerza de *Super Mario 64*, que está constantemente desafiando al jugador: antes de lanzarte a intentar conseguir una estrella a lo loco debes considerar qué habilidades de tu extenso repertorio te lo van a facilitar más.

Este concepto se aplica también a la forma en la que Mario accede a nuevos mundos. Cada puerta del castillo de Peach tiene un número adjudicado, e indica el número de estrellas necesarias para atravesarla. Si las tienes, puedes pasar, y así el juego va construyendo esa aproximación múltiple a los niveles que entronca con juegos anteriores de la saga. Aunque los mundos de *Super Mario 64* son algo genéricos en su concepto, el diseño de todos ellos es estupendo, y las coloristas y sencillas texturas que exhiben siguen siendo tan impresionantes como en su día. Según el juego avanza, los gráficos van siendo más elanborados y enloquecidos. Miyamoto había planeado más de 40 mundos, pero el límite de memoria los dejó en 15.

La influencia de *Super Mario 64* se detecta en casi cada juego moderno. Sam Houser, de Rockstar, reveló en una entrevista a *The New York Times* que "cualquiera que haga juegos en 3D y afirme que no ha copiado cosas de *Mario* o *Zelda* miente, y hablo de los juegos de Nintendo 64, no necesariamente de los actuales". Después de volver a perdernos en el mágico mundo de Mario y de ser testigos una vez más del toque único de Miyamoto, solo podemos estar de acuerdo con él.

Los plataformas que triunfaban antes de la llegada de Super Mario 64

Alpha Waves
1990



■ Juego experimental lanzado en Atari ST antes de ser portado a Amiga y PC. Se anticipó seis años a *Super Mario 64* y combina exploración con mecánica propia de un juego de plataformas.

Jumping Flash!
1995



■ Esta inventiva aventura de Exact Co fue muy aplaudida en los primeros tiempos de PlayStation, ya que no había nada comparable en el sistema. Tiene un tono más arcade que *Super Mario 64* y, a diferencia de éste, usa la vista en primera persona.

Bug!
1995



■ Uno de los plataformas iniciales de Saturn, con el molesto bicho ocupando el puesto de Sonic, ausente del lanzamiento de la consola. Inteligente uso de los gráficos para dar sensación de 3D. Convencional en lo demás.

¡DATOS!

■ Siempre se ha creído que se intentó crear un *Super Mario* en 3D usando el chip FX en SNES, pero Dylan Cuthbert ha desmentido recientemente el rumor.

■ *Super Mario 64* vendió increíblemente bien: más de 11 millones de unidades en todo el mundo. Parte del triunfo se debe a que iba incluido con la consola.

■ Además de programarlo en torno a las propiedades del controlador de N64, Shigeru Miyamoto tuvo muy en cuenta las posibilidades de la cámara.

■ *Mario 64* no solo influyó en juegos de plataformas; Martin Hollis, de Rare, reveló que la estructura de *GoldenEye* copiaba al juego de Nintendo.

¡QUÉ SUCE LUE





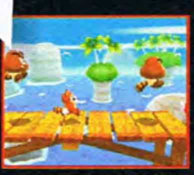
SUPER MARIO GALAXY
2007

■ EL PRIMER *Mario* en 3D alzó el listón para la franquicia, obligando a sus sucesores a introducir todo tipo de mecánicas novedosas. Los niveles basados en la gravedad eran obvios, pero power-ups como el disfraz de abeja llevaron la mecánica en nuevas direcciones.



SUPER MARIO GALAXY 2
2010

■ DE ALGÚN modo, esta soberbia secuela consiguió mejorar a su precedente a todos los niveles. El diseño de los planetas era ejemplar, la llegada de Yoshi multiplicó las posibilidades de la mecánica y la estructura es heredera más directa de *Super Mario 64*.



SUPER MARIO 3D LAND
2011

■ SE ESPERABAN grandes cosas del primer *Mario* de 3DS, y la gente de Nintendo EAD Tokyo no decepcionó. Ayudados por Brownie Brown y DigitalScape, el objetivo aquí era hacer un juego de Mario en 3D que se jugara como uno de 2D. La meta fue alcanzada sin aparente esfuerzo.



SUPER MARIO 64 DS
2004

■ ESTE TÍTULO de lanzamiento para DS incluía una buena cantidad de mejoras del original, lo que le hace merecedor de un hueco aquí. Permite jugar como Luigi, Wario y Yoshi, e introdujo una gran cantidad de mini-juegos construidos en torno al nuevo control.



SUPER MARIO SUNSHINE
2002

■ A PESAR de que el primer *Mario* para GameCube tenía unos ocasionales problemas con la cámara, supuso el debut del ACUAC (Aparato de Chorro Ultra-Atómico Combinado), un invento del Profesor Fesor útil y versátil.

QUÉ HIZO MIYAMOTO DESPUÉS



METROID PRIME
2002

■ AUNQUE EL núcleo del juego fue creado por Retro Studios, Miyamoto fue importante en el desarrollo de *Metroid Prime*. Nació como un shooter en tercera persona, pero Miyamoto lo reorientó hacia algo más original y afín al espíritu de los primeros juegos de la serie. Recibió el primer 10/10 de la edición inglesa de **games™**.



PIKMIN
2001

■ MIYAMOTO HA basado a menudo sus juegos en experiencias personales. Aunque (hasta donde sabemos) nunca ha visitado otro planeta, le gusta la jardinería. La inspiración de *Pikmin* transformó esta afición en un original juego de estrategia con interesantísimas mecánicas de juego.



NINTENDOGS
2005

■ NACIDO COMO demo para GameCube, *Nintendogs* surgió de la mente de Miyamoto cuando éste compró un perro para su familia. Se convirtió en uno de los juegos más populares de DS, y fue estupendamente recibido por crítica y público, vendiendo seis millones de unidades. La secuela incluyó gatos.



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
1998

■ MIYAMOTO COMPARTIÓ las tareas de dirección con Yochi Yamada, Yoshiaki Koizumi y Eiji Aonuma, y el resultado fue una fantástica entrega de la serie *Zelda* que, como *Super Mario 64* antes de ella, transformó una popular franquicia en 2D en una exitosa y revolucionaria saga en 3D.



STARFOX 64
1997

■ INCREÍBLE SECUELA del juego de SNES, con batallas espaciales de envergadura operística, un nuevo multijugador y un modo que eliminaba la mecánica sobre raíles de su precedente. Miyamoto hizo labores de producción en este título, pero su mano creadora se deja notar en múltiples detalles.

DIÓ GO





PLATAFORMAS 3D ESENCIALES QUE LE SIGUIERON



SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE
2011

■ *SPYRO* NACIÓ como un plataformas convencional en 1998, pero el éxito llegó con el reboot de 2011. Conocido ahora como *Skylanders*, funciona con juguetes físicos especiales que cobran vida en pantalla al ser ubicados en el ominoso Portal de Poder.



PSYCHONAUTS
2005

■ TIM SCHAFER ha llegado a decir en varias entrevistas que *Super Mario 64* fue una gran influencia para este singular lanzamiento de 2005. Un soberbio guión, unos personajes encantadores, y toda la extravagancia que puedes esperar de una producción de Double Fine.



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
2003

■ JORDAN MECHNER regresó a su aclamado juego de Apple II revitalizando tanto el género como la franquicia. Es un juego de puzzles y a la vez un plataformas, y pocas veces ambos géneros han estado tan bien integrados.



SLY COOPER AND THE THIEVIUS RACCOONUS
2002

■ ESTE INTELIGENTE plataformas está protagonizado por un carismático grupo de granujas, posee un inteligente diseño de niveles y unos jefes finales muy imaginativos. Como *Rayman*, la mecánica es normalilla, pero su estilo le da un toque único.

JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY
2001

■ AUNQUE MUCHOS aspectos de su mecánica son convencionales, tiene un monumental trabajo detrás, con un mundo abierto libre de cargas, nada de niebla y unas texturas en alta resolución francamente impresionantes.

BANJO-KAZOOIE
1998

■ LA PERSONAL carta de amor de Rare a *Super Mario 64* también empujó al género de plataformas en nuevas y excitantes direcciones. Tenía la misma estructura de misiones de *Super Mario 64*, pero sus dos protagonistas podían interactuar para desbloquear el inmenso mundo jugable.



EARTHWORM JIM 3D 1999

■ SHINY ENTERTAINMENT, por desgracia, era incapaz de traducir a 3D su éxito plataformero, y el desarrollo corrió a cargo de VIS Entertainment. El resultado delata un esfuerzo considerable y, aunque tiene rachas divertidas en su desarrollo, no tiene ni punto de comparación con las aventuras en 2D originales.



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
1999

■ MICHEL ANCEL diseñó con el segundo *Rayman* uno de los plataformas 3D más impresionantes del momento, y supuso una notable mejora con respecto a la primera entrega. Aunque la mecánica es bastante lineal comparada con la del desbordante *Super Mario 64*, rebosa ingenio y un sentido del humor completamente adorable.



SONIC ADVENTURE
1998

■ SEGA TENÍA mucho que demostrar en la primera aventura 3D de Sonic, y *Sonic Adventure* no decepcionó. Los niveles de carreras capturaban con éxito el estilo de los juegos en 2D, y aunque muchos preferimos la versión bidimensional del erizo, es un estupendo juego de Sonic.



TOMB RAIDER
1996

■ AUNQUE TÉCNICAMENTE se le suele clasificar como un juego de acción y aventura, hay suficientes elementos de plataformeo en la primera aventura de Lara como para justificar su inclusión aquí. Carece de la impresionante cámara en 3D de *Mario*, pero la escala de los últimos niveles sigue siendo tremenda.

LA GUÍA RETRO DE...

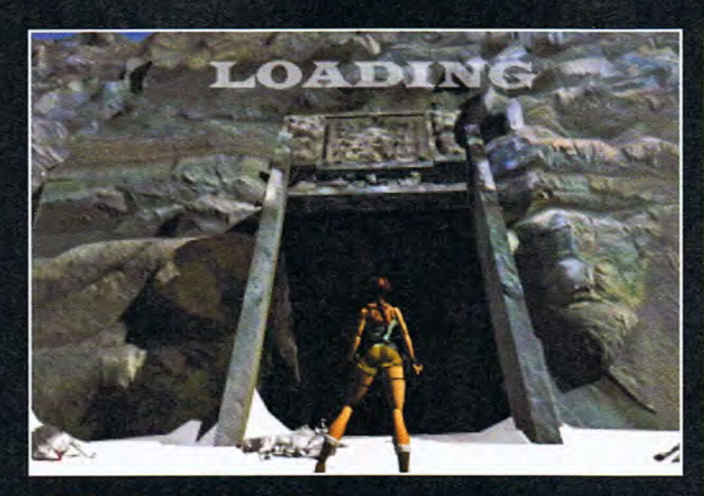
TOMB RAIDER

Lara Croft ha pegado tiros por todo tipo de territorios peligrosos a lo largo de los últimos 17 años. Ahora que protagoniza un reboot de tono más maduro es el momento de que games™ recupere sus primeras aventuras, esas que combinaban arqueología, dinosaurios y plataformeo loco

FUE LA PRIMERA heroína auténtica de los videojuegos. Un personaje que machacó los límites del cerril cráneo del jugador medio demostrando que todo lo que puede hacer un protagonista masculino, una mujer lo hace con más salero: en 3D y con unas animaciones suaves y realistas que entran en el terreno de lo puramente libidinoso.

Se ha escrito mucho sobre Lara Croft y *Tomb Raider*, y no siempre acerca del propio juego. En su día se la conoció como Silicon Chick, la Piba de Silicio. Si haces una rápida búsqueda en Google sobre Lara, te toparás con resultados que no tienen nada que ver con los juegos. En parte, su fama tiene un punto maquiavélico, porque se convirtió en abanderada de un feminismo artificioso que no tenía nada que ver con los oscuros pensamientos de sus jóvenes fans masculinos.

Pero aunque la franquicia *Tomb Raider* no hubiera disfrutado de un éxito monumental, no hubiera propiciado un par de películas un poco *meh*, o si ignoramos la naturaleza *exploit* de las crecientes curvas de Lara en cada entrega... seguiríamos teniendo una saga muy divertida. Tiene momentazos acompañados de entregas francamente bajoneras, pero el hecho de que el nuevo título haya sido recibido con expectación demuestra que el encanto de Ms. Croft no se ha desvanecido para nada con la edad.



1996 TOMB RAIDER

■■■ UN JOVEN Toby Gard dio vida a este juego con la intención de crear una experiencia lo más similar posible a una película. Lara Cruz (después renombrada a Croft) debutó en este juego de 15 capítulos que llevaba a la heroína de paseo por los más variados escenarios, de Atlantis a Roma. La cámara se deslizaba por extensas y claustrofóbicas habitaciones, y daba la sensación de que los diseñadores sabían que habían encontrado algo, pero no sabían qué. "Teníamos algo nuevo y ambicioso, pero por lo que sabíamos, otras compañías estaban desarrollando títulos similares," dice el programador Gavin Rummery. "Los personajes y escenarios en 3D eran, claramente, el siguiente paso en los videojuegos. No teníamos la idea de estar manejando un material especialmente singular."

En el juego original, Lara busca el antiguo Sción de Atlantis en una tumba en Qualopec, Perú, pero es traicionada por la persona que le hizo el encargo. Los niveles estaban llenos tanto de puzzles como de bestias salvajes que debían ser liquidadas con los dos icónicos revólveres de Lara, y todo está puntuado por cinemáticas que van contando la historia. Rummery afirma que Lara iba a llevar inicialmente coleta, pero los programadores no sabían cómo visualizarla. "El juego salió cuando no había protagonistas femeninos fuertes en los juegos, y Toby animó excelentemente a Lara, consiguiendo hacerla cálida y cercana," dice Rummery.


■ Ya, qué cantazo de polígonos, dices hoy, pero en su momento el expansivo mundo en 3D de *Tomb Raider* fue revolucionario.

1997 TOMB RAIDER II

■■■ LARA VOLVIÓ, pero con pequeños cambios. "Sí, le hicimos los pechos más grandes con cada secuela," dice el animador Richard Morton. Había cierta expectación en torno a la segunda entrega, ya que Lara se estaba haciendo famosa. Salía en anuncios y U2 la quería en el tour PopMart. El juego en sí tenía escenarios más realistas, más niveles en exteriores y más movimientos. "El estilo de juego era muy similar, pero hicimos mejoras en el motor que nos permitieron que los niveles tuvieran mucho mejor aspecto," dice Morton. "El motor gráfico se optimizó para mejorar su velocidad y generar entornos más complejos; el sistema de iluminación también se mejoró, con luces dinámicas para las antorchas y otros objetos. Sabíamos que teníamos que hacer que Lara tuviera mejor aspecto, darle más polígonos; también sabíamos que los espectadores querían distintos modelitos, y también se los dimos."

Aunque la cámara daba algunos problemas por culpa de la elección de algunos ángulos, el juego se benefició de la llegada de vehículos, como la lancha motora de Venecia, y los renovados efectos de luz, que afectaron a la mecánica y la investigación de los escenarios.





1998 TOMB RAIDER III

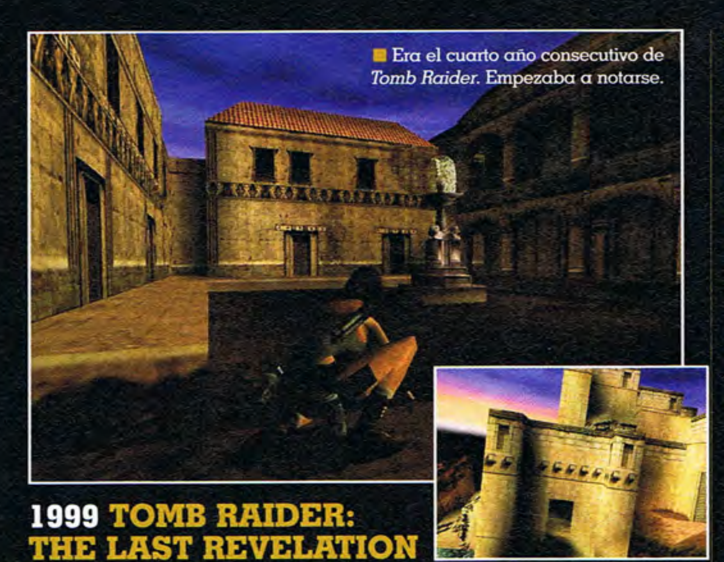
■■■ POR ENTONCES *Tomb Raider* era un acontecimiento prácticamente anual, aunque sus creadores no tenían previstas las secuelas. Lo que desde luego no esperaban era que *TRII* vendiera cuatro millones de copias en tiempo record. Pero las entregas con cadencia anual tenían dos peligros: aburrir a los jugadores y quedarse sin ideas.

Sin embargo, *TRIII* acabó siendo estupendo, sin excesiva dependencia de los dos primeros a pesar de algunos niveles poco lustrosos que podrían haber sido afinados con algo de tiempo. "Teníamos un ciclo de desarrollo cada vez más breve y la obligación de entregar materiales más abundantes y sofisticados. Incluso con un motor estupendo como el nuestro se tardaba demasiado en construir los niveles," explica Morton, que diseñó fases.

Estaba claro que los grafistas empezaban a habituarse a la tecnología de Playstation y abundan los toques elegantes, como los efectos de luz pasando a través de ventanas y follaje. Las cinemáticas cobraban también una mayor importancia. La resolución de 512x240 hizo que desaparecieran los polígonos toscos como ladrillos en uno de los títulos con mejor aspecto de Playstation.







■ Era el cuarto año consecutivo de *Tomb Raider*. Empezaba a notarse.

1999 TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

■■■ EL EQUIPO que desarrolló la cuarta entrega fue, a grandes rasgos, completamente nuevo. Solo ocho personas dentro del mismo habían participado en el debut de la franquicia. Por su parte, Gavin Rummery, Stuart Atkinson, Heather Gibson y Neal Boyd permanecieron juntos más de cinco años después del segundo título, pero en proyectos alejados de la serie. "Me interesaba más refinar el sistema de control y crear nuevos movimientos y vehículos," dice Atkinson, uno de los jefes de diseño de *Tomb Raider II*.

Pero volviendo a *The Last Revelation*... "Fue amargo desde el principio," continúa. "Llegados a este punto, *TR* no era más que una marca que había que exprimir. Lo único que importaba era el dinero." Y se nota que la creatividad no es la fuerza que rige el juego; el ritmo era más lento, lo que retrotraía al arranque de la saga, pero no fue suficiente para levantar un título decepcionante. Los puzzles, eso sí, eran estupendos, pero la mecánica era idéntica al canon habitual. La serie corría el riesgo de estancarse.



2000 TOMB RAIDER (GBC)

■■■ LA NATURALEZA expansiva de *Tomb Raider* hacía perfecta a la serie para consolas domésticas, pero de algún modo llegó una entrega para Game Boy Color con el cambio de siglo, en el debut de la serie en formato portátil. Cierto aire al *Prince Of Persia* original empapaba los 14 niveles de un juego que no tenía más remedio que mantenerse fiel a las 2D, ya que la máquina no habría podido gestionar un entorno tridimensional. Aún así, el juego era ambicioso: 25 movimientos que otorgaban una estupenda libertad a la hora de moverse por los escenarios y niveles muy bien diseñados. No tan impresionante como sus hermanos mayores, pero muy interesante en su modestia.







2000 TOMB RAIDER CHRONICLES

■■■ MÁS INCREÍBLE aún que el hecho de que *Tomb Raider* tuviera su quinta entrega consecutiva anual fue que se desarrollara para Playstation (junto a Dreamcast y PC en este caso). Desafortunadamente, la naturaleza de la consola, que ya no daba más de sí, sumado a la escasa habilidad de los desarrolladores, no hicieron demasiado por la que es una de las peores entregas de la serie.

Contada en forma de flashback, podría haber funcionado en otros tiempos (antes de la llegada de *Metal Gear Solid*, por ejemplo), pero aunque hubo cierta mejora técnica, su mecánica era ya tan rígida como un T-Rex tumbado a tiros.



■ El último *Tomb Raider* para PSone. Llegó el momento del cambio.

EL LIBRO

Un fenómeno literario

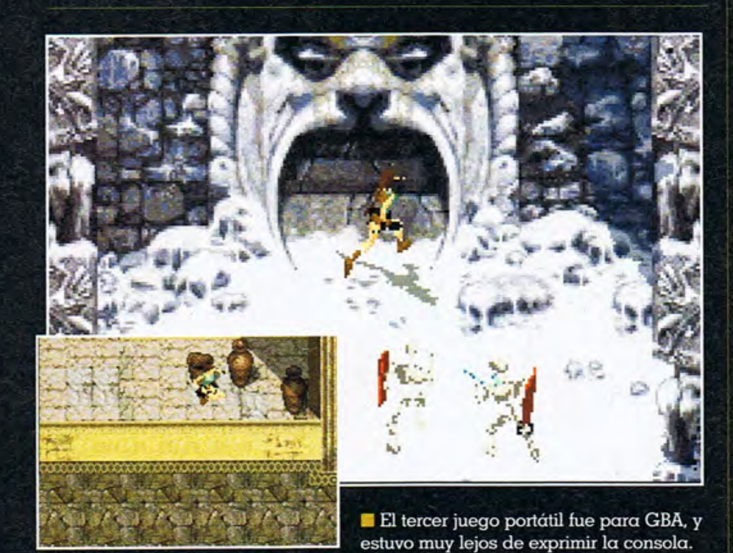
■ **LA MAYORÍA** de la gente conoce las películas de Lara Croft (*Lara Croft: Tomb Raider* de 2001 y *Tomb Raider: La cuna de la vida*, dos años después), pero el ansia de los jugadores por su ración de Lara más allá del inevitable juego anual recaló en esta peculiar dosis de analítica literaria. Nada menos que Douglas Coupland (creador de la Generación X) escribió *Lara's Book*, un libro sobre Lara que nunca llegó a editarse en España y que mezclaba ficción, teoría y estrategia. "Es una mezcla de fuerza devastadora, enfrentada a un entorno al que vence con inteligencia e intuición," escribió Coupland. "Quizás esa yuxtaposición es la que me atrae de ella." También había, por supuesto, miles de imágenes de Lara, entrevistas con los desarrolladores y una crónica del impacto del juego en 1988, solo dos años después del primer juego.

Lara aparece en otro libro: el *Guinness World Records*, en cuya edición de 2010 fue nombrada heroína de videojuegos más famosa de todos los tiempos, personaje femenino más reconocible y detallado (32.816 polígonos renderizados le daban forma en *Tomb Raider: Underworld*). También se citaban sus películas como adaptaciones de videojuegos al cine más populares.

■ Tenía mejor aspecto, pero continuaba la mecánica de Prince Of Persia de su primer juego portátil.

2001 TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD

■■■ LA VERSIÓN para Game Boy Color de *Tomb Raider* no funcionó nada mal, así que de inmediato se preparó una secuela portátil. Cinco áreas enormes y un argumento regulero acerca de los trajines de Lara para quitarse una maldición de encima dieron a la aventurera la oportunidad de deambular por Nueva York (sin muchas tumbas que asaltar ahí, la verdad). Daba la impresión de que los desarrolladores se limitaban a poner a un personaje icónico en un entorno cualquiera y que se estaban quedando sin ideas. Una oportunidad perdida, porque el juego es técnicamente estupendo. Cero puzzles, eso sí.



■ El tercer juego portátil fue para GBA, y estuvo muy lejos de exprimir la consola.

2002 TOMB RAIDER: THE PROPHECY

■■■ SIN LANZAMIENTO de *Tomb Raider* en sobremesa por segundo año consecutivo, la Game Boy Advance se empleó para prolongar la franquicia en formato portátil. Y del mismo modo que las entregas de consola se habían atascado en mecánicas eficaces pero ya poco innovadoras, las de portátil apenas se apartaban de los géneros establecidos en los ochenta... lo que no es malo en sí mismo. Pero aquí sí. Seguimos sin potencia suficiente para un port 3D de los juegos de sobremesa, y pasamos a una vista isométrica. Repetitivo, lento, con un sistema de control muy flojo y un resultado decididamente fallido, esta es recordada como la peor entrega portátil de la serie.

2003 TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

■■■ *TOMB RAIDER* regresó a las consolas de sobremesa tras dos años de ausencia pero, a pesar de una pausa que en teoría habría servido para reorientar la serie y abrir nuevos caminos, el resultado se veía apresurado (y tenía menos tumbas que nunca). Supuso un retorno agridulce para Core Design, quizás por las altas expectativas que se tenían del juego. "Experimentamos cierto resentimiento," admite Richard Morton, que ha trabajado en casi todos los *Tomb Raider*. "Como sucede con cualquier fenómeno de masas, la crítica empezó a cogerle manía. No les gustaba que la franquicia fuera tan popular." Pero el problema no era ese: el juego había pasado al fin a PS2, y a pesar de su fenomenal aspecto, los controles eran terribles, sufrían de un retardo imperdonable y las fases de sigilo eran ridículas. Eidos, que publicaba los juegos, no estaba nada contenta tampoco con la historia, apresurada y olvidable.

Pero el negocio no iba mal: Eidos y Core anunciaron que Lara Croft sería representada por una agencia artística de Hollywood. "Lara Croft tiene una personalidad dinámica y es el tipo de cliente que queremos en nuestro negocio," dijo la CAA. "Lara Croft es una marca de mil millones de dólares y es reconocida por el 95% por ciento de los hombres de entre 12 y 25 años." Agencias, así son.









■ El mito de Lara Croft había sobrepasado con mucho sus propios y mediocres videojuegos.

2006 TOMB RAIDER: LEGEND

■■■ CON CERCA de treinta millones de juegos vendidos, Eidos no estaba dispuesta a dejar morir a *Tomb Raider*. Tres años después de *Angel Of Darkness*, se le pasó la batuta a Crystal Dynamics en una decisión sorprendente. Y no lo tenían fácil: su misión era devolver la reputación perdida a Lara Croft, que a esas alturas, más que un icono virtual era toda una marca. *Tomb Raider: Legend* volvió a la esencia de los juegos originales, pero se atrevió a innovar con ítems como el gancho, ideal para balancearse y esencial para solucionar algunos puzzles. O un cacharro que servía para controlar puntos ciegos donde Lara no veía. O unos viejos y fiables binoculares. La espera de tres años valió la pena. Lara Croft volvió a convertirse en sinónimo de aventura para todos los públicos.



■ Crystal Dynamics tomó el relevo y nos regaló un juego impresionante.









2007 TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

■■■ CRYSTAL DYNAMICS conservó el motor gráfico de *Legend* en este homenaje de aniversario al primer *Tomb Raider*. Se volvió a los escenarios del juego original (Perú, Grecia, Egipto y muchos otros), pero más que como guiño nostálgico (que también es estupendo para eso), sirvió para sacar a relucir las virtudes del original, prescindiendo a la vez de mecánicas y recursos caducos que ya no funcionan. Es un título que no solo se mantiene en pie por sí mismo, sino que muestra sin esfuerzo qué nos fascinó del primer juego de la serie y, al mismo tiempo, qué cosas debemos olvidar de él. El resultado: muchos jugadores comentaron que, paradójicamente, el homenaje se convirtió en el mejor juego de la saga.

2008 TOMB RAIDER: UNDERWORLD

■■■ *TOMB RAIDER Anniversary* fue un juego aislado: un homenaje muy brillante, pero sin continuidad. *Tomb Raider: Underworld*, un año después, se convirtió en el octavo juego de la serie propiamente dicha, de nuevo desarrollado por Crystal Dynamics, ya afianzados en su papel de desarrolladores estables de *TR. Underworld* fue el primer *Tomb Raider* para PS3, aunque disfrutó de contenido exclusivo en 360. El juego continuaba la historia de *Legend* de modo prácticamente lineal, pero su mecánica fue depurada: se mantiene la libertad de exploración, desaparecen los QTE, y pone todo el peso en el ingenio del jugador. Que de eso se suponía que iba el tema.



■ Que el juego sea bueno no impide que haya espectáculo visual en formato nalgas.

"UNDERWORLD CONTINUÓ LEGEND HASTA EL PUNTO DE CONTINUAR SU ARGUMENTO LINEALMENTE"



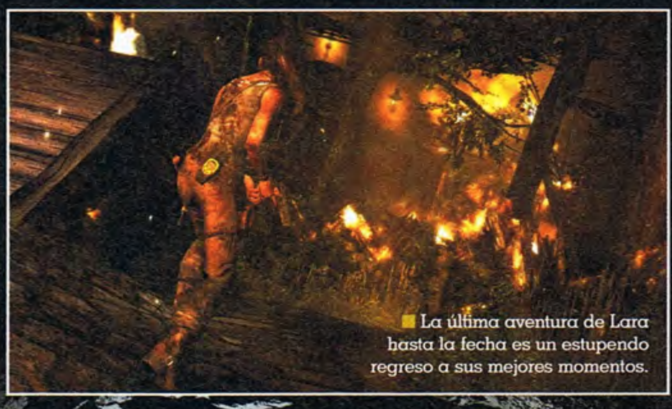



2010 LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ

■■■ RESULTA SIGNIFICATIVO que el 'Tomb Raider' haya desaparecido del título en favor del nombre de la heroína. Quizás porque esta entrega nunca estuvo integrada en el resto de la saga, sino que más bien funciona como un spin-off que pone el acento en las secciones de puzzles. Por ello, este juego descargable tiene cámaras fijas en 3D y un punto de vista isométrico que presta menos atención a las curvas de Ms. Croft. Las cinemáticas son dibujos fijos con pequeñas animaciones que funcionan estupendamente, lo que también se sale del canon. El estilo retro y los niveles breves se dan la mano en un estupendo juego casual que llegó a formatos inéditos hasta el momento en la serie, especialmente portátiles y de bolsillo. Un pequeño tesoro.

2013 TOMB RAIDER

■■■ CRYSTAL DYNAMICS ha hecho maravillas con este atrevido reboot. Por una parte, se acentúa una cara más seca y gore que no se había visto en la serie hasta ahora. Gráficamente es absolutamente deslumbrante, y aporta una buena cantidad de novedades jugables, que no empañan el hecho de que Lara es la auténtica protagonista del juego, beneficiado por un guión soberbio de Rhianna Pratchett que humaniza al personaje como nunca antes. Vemos a Lara crecer y madurar según avanza el juego, y aunque chirría un poco su transformación de inocente pollita en máquina de matar, es raro encontrar un videojuego que ha puesto tanta atención en dotar de carisma a su protagonista. Un excitante reinicio para la icónica Lara y, aparentemente, el título que CD siempre quiso hacer con ella.



■ La última aventura de Lara hasta la fecha es un estupendo regreso a sus mejores momentos.

LARA EN EL CIELO

Lara vía satélite



■ APARTE DE sus peripecias en consolas tradicionales, Lara apareció en juegos exclusivos para los clientes de Sky Digital, un servicio de televisión por satélite de Reino Unido y Escocia. En el año 2002, los clientes del servicio pudieron jugar a *Tomb Raider Apocalypse, Episode 1: The Eye Of Osiris*, desarrollado por Mind's Eye Productions y ambientado en un templo lleno de símbolos egipcios.

En 2003 llegó una secuela, *Tomb Raider Apocalypse, Episode 2: The Shadow Falls*. Los jugadores tenían que guiar a Lara a lo largo de diez niveles que abarcaban un enorme almacén donde tenía que bregar con ordenadores, sofisticados sistemas de seguridad y guardas armados. Para controlarla se usaba el mando de Sky y un pad especial que podía adquirirse por separado. El mismo año llegó *Tomb Raider Apocalypse, Episode 3: Armageddon*, en el que Lara tenía que encontrar el Ojo de Osiris para salvar al mundo de la destrucción total.

De aspecto similar a los *Prince of Persia* clásicos, las sesiones de estos juegos costaban 75 peniques con partidas ilimitadas y, por desgracia, no han sido portados a ningún formato jugable hoy.



ESENCIALES

10 FRANQUICIAS MUERTAS ANTES DE NACER

No todas las franquicias terminan siendo un éxito, algunas simplemente sucumben bajo su ambición antes siquiera de sacar una segunda parte. O quizá es que eran tostonazos insufribles. En cualquier caso, los estudios y las compañías muchas veces no son capaces de ver que su producto nunca estuvo destinado al éxito, sino a las rebajas de Steam. Aquí os presentamos algunos ejemplos de ello.



Haze
Desarrollador: Free Radical

1 Sobre el papel, *Haze* debería haber sido el juego que introdujera a Free Radical como el rey de los FPS de nueva generación. Tras construir su carrera sobre la exitosa estupidez de los *TimeSplitters*, el estudio presentó su visión de cómo debía ser un shooter novedoso. Lo que empezó como un juego multiplataforma terminó siendo un exclusivo de PS3 lleno de bugs, problemas de jugabilidad y un montón de mecánicas genéricas. Su lanzamiento no solo acabó con esta nueva saga sino también con Free Radical. La compañía cerró sus puertas y dejó a medias *Star Wars: Battlefront 3* y *Timesplitters 4*. Lástima.

APB: All Points Bulletin
Desarrollador Realtime Worlds

2 *APB: All Points Bulletin* tenía potencial para ser una saga al estilo de *Saints Row*. Se trataba de un MMO que mezclaba policías y ladrones en el mundo persistente y en guerra por San Paro en un momento donde el género estaba copado por los juegos fantásticos. Era una pesadilla. Tras cinco años de desarrollo, lanzaron un espectáculo de fallos mientras intentaban sacar una versión para 360. Solo seis semanas tras su lanzamiento, Realtime entró en quiebra y el juego chapó sus servidores poco después. Este no fue el clon de *GTA* que muchos estaban esperando, sino uno de los casos más fugaces de juego online que cierra.

Blur
Desarrollador Bizarre Creations

3 Tras el gigantesco éxito de con la saga *Project Gotham Racing*, parecía que en Bizarre estaban listos para dar un paso adelante con *Blur*. Era un juego que contenía los chutes de velocidad de *PGR* con el combate entre coches. Aunque la crítica lo trató bien, las ventas no fueron para nada proporcionales. Y es que se lanzó en el momento menos apropiado, junto con *Spilt/Second* y *ModNation Racers*. El género de las carreras arcades estaba repleto de nueva IPs, y casi todas perecieron intentando hacerse un hueco. Había una secuela prevista, pero Activision prefirió cerrar el estudio con escusas bastante malas.

uDraw
Desarrollador: THQ

4 Cuando echamos la vista atrás y analizamos la trayectoria de THQ, parece que su ejecución pública cobra bastante sentido. *uDraw* fue el apocalipsis. Lo que debía haberse convertido en una máquina de hacer dinero para la compañía en la campaña de Navidad durante varios años se convirtió en un agujero negro de dinero que colapsó sobre sí mismo y que rivalizará en los anales de la historia con las copias enterradas en el desierto del juego de ET hecho por Atari. El balance de 1,4 millones de unidades sin vender llevó a pérdidas de más de 100 millones de dólares y a la posterior quiebra de la compañía.

Advent Rising
Desarrollador: GlyphX Games

5 Esta era una nueva saga de ci-fi que había sido planteada para rivalizar directamente con *Halo* en escala. Con un guión del famoso escritor Orson Scott Card, fue concebida desde el principio como una trilogía que contaría con otros productos de apoyo, como novelas, cómics (todo con el apoyo de Card) y hasta un spin-off para PSP llamado *Advent Shadow*. Pese a la gran campaña de publicidad y un premio de un millón de dólares para el primero que descubriera un símbolo oculto en el juego, fue un fracaso. *Advent Rising* fue un fallido intento de crear un macroproyecto basado en torno a una buena historia, que nunca fue tal.



6

7

9

8

10

Too Human
Desarrollador: Silicon Knights

6 Silicon Knights parecían prometedores, pero la nueva generación le sentó como una patada en sus partes. *Too Human* iba a ser una interesante nueva trilogía basada en la mitología nórdica y nuevas mecánicas. Sus diez años de infernal desarrollo se cobraron un alto precio. Primero iba a ser un juego de cuatro discos para PSX, luego uno exclusivo para Gamecube, pero al final fue un aRPG roto para Microsoft. El hype que levantaron artificialmente con los años le hizo más daño, llevando a que *Too Human* fuera un fracaso de crítica y de ventas. Por supuesto, la idea de hacer una trilogía se fue al cuerno.

Psychonauts
Desarrollador: Double Fine

7 *Psychonauts* debería haber sido la obra que elevara a Double Fine en los altares, y con razón. Era un juego fantástico, magníficamente escrito e innovador, el único así en esta lista. *Psychonauts* debería haber sido la base para una franquicia que explorara el poder de las nuevas consolas en una época plagada de shooters, pero su futuro fue aniquilado por los departamentos de marketing: la gente no compra un juego si no saben siquiera que existe. Y es una lástima, porque ha sido el tiempo quien ha puesto este juego en su lugar. No hay nada más que ver que Notch quiso financiar, sin éxito, una segunda parte.

Eternal Darkness: Sanity's Requiem
Desarrollador: Silicon Knights

8 La idea de que la franquicia *Eternal Darkness* hubiera tenido éxito nos quita el sueño, y por buenas razones. Cuando *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* llegó en 2002 a Gamecube, fue una bocanada de aire fresco en un género en declive por saturación. Silicon Knights nunca pudo empezar con la secuela, aunque los rumores hablaban de que estaban desarrollándolo en secreto junto con el terrible *X-Men: Destin*, y con Nintendo en poder de la marca, podrían haber sacado uno en Wii. Sin embargo, una mala disputa legal con EPIC puso este juego, y a su estudio por extensión, bajo tierra.

Shenmue
Desarrollador: Sega AM 2

9 Esta es una historia de mucha ambición y poco beneficio. *Shenmue* fue recibido con los brazos abiertos por las masas cuando debutó en Dreamcast, pero tras un desarrollo de cinco años (y el más caro de la historia de la industria por entonces, ojo), Sega sencillamente no podía permitirse la aventura cinemática en su extensión total. Por otra parte, el segundo juego no inspiró mucha confianza a la compañía, y tan solo ofreció una tercera parte de lo que daba su predecesor. Por todo ello, la serie está paralizada por mucho que las hordas de fans inconscientes se mueran por pedir otro simulador lleno de QTEs.

Body Harvest
Desarrollador: DNA Design

10 Esta no es una saga fracasada, en realidad, pues es el origen de *GTA*. Este ente inmenso en la guerra de videoconsolas tuvo en 1988 un predecesor llamado *Body Harvest*. *Body Harvest* ponía a los jugadores a matar aliens por un tuvo en un intento de salvar un mundo casi abierto. Nintendo iba a publicarlo pero al final cesó en sus intenciones por la alta violencia, la ausencia de puzles y su falta de atractivo para el mercado japonés. Afortunadamente, las lecciones aprendidas con todo esto llevaron al lanzamiento de *GTA* y al cambio del estudio de DNA Design a Rockstar North.

>> MSI AG2712 27 pulgadas para disfrutar



■ **Fabricante: Por confirmar** ■ **Precio: 1.799 € (orientativo)**

>> MSI es un fabricante con un largo historial de productos para juegos. Tarjetas gráficas, placas base o portátiles, forman parte del catálogo de una marca que ahora se atreve a sacar al mercado un potente All-in-One pensado para jugar. La propuesta es valiente si la comparamos con un PC convencional, pero echando un vistazo a sus características uno se da cuenta de que el AG2712 viene pegando fuerte.

El corazón del sistema es un Intel Core i7-3630QM 2,4 GHz (Turbo 3,4 GHz) de tercera generación (fabricado con tecnología de 22 nm), al que se añade una impresionante tarjeta gráfica Nvidia GeForce GTX 670MX con hasta 3 GB de memoria GDDR5. Su pantalla, táctil y de 27 pulgadas nada menos, integra una capa antirreflejos que permite jugar incluso con luz brillante sobre el equipo, mientras que, gracias al puerto de entrada HDMI y a la tecnología Instant Display de la marca, podrás conectar al AG2712 otros dispositivos; por ejemplo, una PS3, lo que permite aprovechar también su pantalla, tanto para jugar, como para ver películas Full HD.

Una solución impresionante con componentes de elevadísimo rendimiento, como su precio.



>> Kingston HyperX Beast

■ **Fabricante: Kingston Technology**
■ **Formato: PC** ■ **Precio: desde 150 €**

Incluida dentro de la familia Predator, la serie de memorias Beast está pensada para los más exigentes. Está disponible en varios kits de dos y cuatro módulos con capacidades de 8 a 64 GB y velocidades de hasta 2.400 MHz. Esta memoria no solo es ideal para jugadores expertos, también hará las delicias de entusiastas del PC, modders y overclockers.

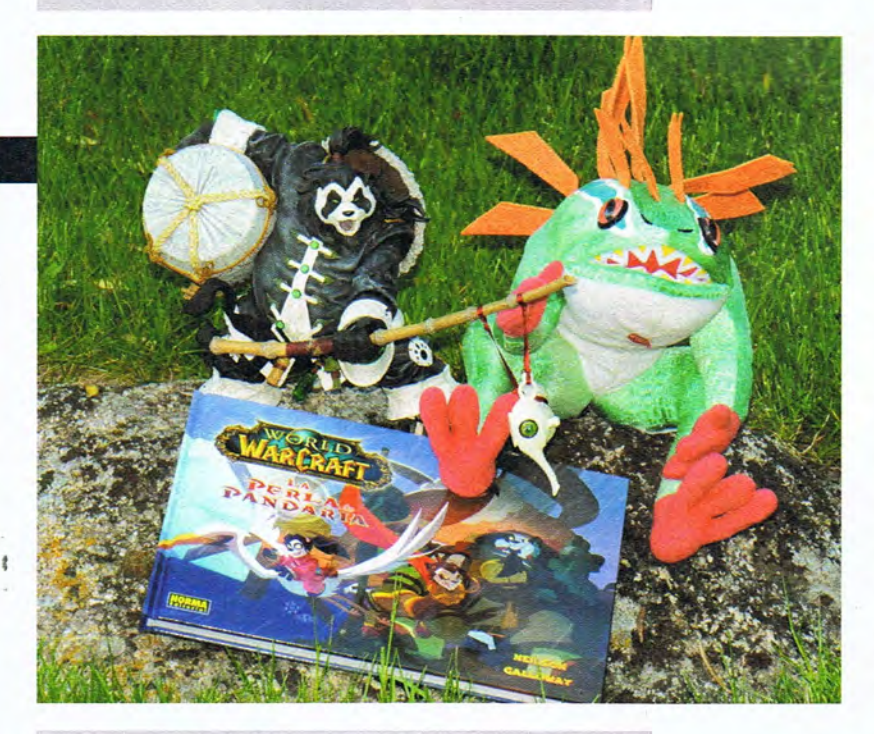


>> Antec GX700

■ **Fabricante: Antec**
■ **Formato: PC** ■ **Precio: 79 €**

Si te atrae la temática militar, te encantarán los colores de esta Tactical Gaming Case (que así la llama el fabricante). Además de contar con un adecuado precio, entre sus características cabe destacar sus 9 bahías de alojamiento, el sistema de refrigeración y la posibilidad de instalar tanto tarjetas gráficas de gran tamaño (hasta 293 mm) o refrigeradores para la CPU voluminosos (hasta 172 mm).





>> La Perla de Pandaria

■ **Editorial: Norma Editorial** ■ **Formato: Cómic**
■ **Precio: 18 €**

Li Li, una joven pandaren, y su protector Bo el recio, se aventuran por las amenazadoras tierras de Azeroth en busca del rastro de su tío. Durante su viaje, se enfrentarán a cientos de desafíos y conocerán a gente de todas las razas que les ayudará a lograr su objetivo, así como a descubrir las mejores cervezas del mundo.

El autor, Micky Neilson, es un consumado escritor de historias ambientadas en el mundo de Warcraft que nos presenta una aventura protagonizada por pandaren y magníficamente ilustrada por Sean "Cheeks" Galloway, que nos brinda en las últimas páginas el "cómo se hizo", incluyendo algunos bocetos iniciales que sirvieron para dar vida a los personajes y lugares del cómic. Aprovechando el lanzamiento de la nueva expansión de World of Warcraft, uno de los juegos online más populares de todo el mundo, Norma Editorial presenta una historia imprescindible para todos los verdaderos amantes del popular título de Blizzard.

Por otra parte, nada mejor para acompañar la lectura que alguno de los productos oficiales de Blizzard, como la espectacular figura de Chen Cerveza de Trueno, un maestro cervecero de Pandaria. La pieza mide 20,32 cm de alto y puedes encontrarla en la página http://us.blizzard.com/store por 49,99 dólares (38,45 €). Si prefieres algo más suave, te recomendamos el peluche Murloc con sonido. Es una de las razas más divertidas de Azeroth, y está disponible en www.game.es por 26,95 €.

Ropa para jugar TOP

World of Warcraft Panda Zip-up Hoodie



■ Todos adoran los pandas. Incluso Blizzard ha dedicado una expansión de *World Of Warcraft* a estos devoradores de bambú. Eso sí, déjate la vergüenza en casa. tinyurl.com/bn4rkce

Vitruvian Minecraft

■ Si te gusta la arquitectura romana, a lo mejor te interesa esta camiseta inspirada en el popular *Minecraft*. Consíguela en tinyurl.com/cqefeuw

>> Ferrari GTE Wheel Add-On

■ **Fabricante: Thrustmaster**
■ **Formato: PC, PlayStation 3**
■ **Precio: 99,99 €**

El Ferrari GTE Wheel Add-On Ferrari 458 Challenge Edition, es un volante réplica del que incluye el famoso bólido italiano del mismo nombre, y está pensado para montarlo sobre la base de los modelos T500RS y Ferrari F1 Wheel Integral T500 de la marca. Este add-on es desmontable e incorpora el sistema Thrustmaster Quick Release, para cambiar de un volante a otro (entre el Ferrari F1, el Ferrari 458 Challenge y el GT). La unidad mide 28 cm de diámetro e incorpora goma con textura reforzada, a lo que hay que añadir unos radios centrales de 2 mm de grosor, fabricados en metal pulido y revestidos con pintura metalizada. Asimismo, el Ferrari 458 Challenge Edition incorpora 2 grandes levas secuenciales de cambio de marchas que, según la marca, podrán activarse más de 10 millones de veces. También integra 6 botones de acción, un dial Manettino de 3 posiciones con función "push" en el centro y un D-pad multidireccional.



EL CIERRE

Wolfenstein The New Order

→ Porque lo nazi es pop y porque las viejas sagas nunca mueren

Dios nos libre de enmendarle la plana al mismísimo Warren Spector, pero francamente, Warren, ¿qué le ves de malo a un juego que no solo supone la exhumación de uno de los cadáveres más míticos de los videojuegos (con intenciones comerciales, sí, ahí no entramos), sino que está lleno de esvásticas en sitios insensatos, robots gigantes nazis y un argumento que parece salido de la mismísima El Hombre en el Castillo de Philip K. Dick? Al cierre de esta edición de Games TM, Warren Spector se estaba retractando de sus feas palabras: según él, cualquier persona que haga un juego merece todos sus respetos. Aunque sea de robots nazis gigantes, parece decir entre líneas. Que no, Warren, que ese no es el espíritu.

gamesTM

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Directora del Área Comercial Nacional de Prensa **MARTA BILBAO**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos Humanos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **LUIS JORGE GARCÍA**
Redactor Jefe **ALEXIS CANALES**
Redacción **SANTIAGO BLÁZQUEZ, PEDRO ARRANZ**

Colaboradores
PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO LOUVIERS, LÁZARO FERNÁNDEZ y **AV DESIGN**

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR
902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

CENTRO: LUIS RODRÍGUEZ, Mª JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO.
C/Orduña, 3, 28034 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA.
C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona.
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D.
46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA
95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221.
48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo
Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37
50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcas +34 91 586 36 31
gema.arcas@zetagestion.com
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32
andreeam@zetagestion.com
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

gamesTM





SALGAMOS DE AQUÍ
Y TOMEMOS UN
VIRIL LINGOTAZO